CITY OF MIST



ОБ… Е ЛЮДИ • НЕОБЫЧНЫЕ СИЛЫ

МАСТЕР ЦЕРЕМОНИЙ



БЮРО "ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО"

CITY OF MIST

СТАРТЕР

БРОШЮРА МАСТЕРА ЦЕРЕМОНИЙ



ТЫ МЦ!

Итак, вы решили быть Мастером Церемоний, или МЦ, для игры вашей группы игроков в *City of Mist*! Вы будете вести игру и направляя игроков от сцены к сцене вашего первого дела **Аквариум с акулами** и, возможно, многих других.

Эта брошюра научит вас, как стать МЦ, и предоставит вам все необходимые ресурсы. Чтобы ускорить ход игры, рекомендуется прочитать этот буклет, а также Буклет Игроков перед первой сессией вашей группы игроков.

НАВЫКИ МЦ

В этой брошюре вы найдете текстовые поля с пояснением различных приемов, полезных для Мастера Церемоний. Однако эти приемы не являются обязательными для исполнения. Вы можете игнорировать их в первой сессии игры и попытаться освоить в следующих играх.

СОДЕРЖИМОЕ

Роль МЦ 3
Впервые Играете в Качестве МЦ? 3
Отыгрывание Сцен 3
Ходы МЦ 4
Проверки 7
Опасности 7
“Аквариум с Акулами” Ваш Первый Кейс 9
Что Такое Кейс? 9
Описание Кейса 9
Айсберг для Кейса 11
Глубина 0: Знакомство Отряда 13
Глубина 1: Кажется, Видны Плавники 16
Глубина 2: Погружение Глубже 27
Глубина 3: Между Дьяволом и Глубоким Синим Морем 33
Глубина 4: Что Боги Празднуют 39
Последствия 42

АВТОРЫ

City of Mist придуман Amit Moshe

Написаны и Разработаны: Amit Moshe

Редактор: Eran Aviram

Вычитка: Olivia Lauritzen, Omer Shapira

Художники: Marcin Sobon, Ario Murti, Gunship Revolution (Marlon Ruiz, Oliver Morit)

Графический дизайн: Manuel Serra Sáez

Спонсоры: Juancho Capic, Chema L. Centenero
Производство этой игры стало возможным благодаря нашим спонсорам на Kickstarter. Спасибо вам всем!

© 2019 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

Д. В. БЕЙКЕР И МИР АПОКАЛИПСИСА

Правила этой игры частично основаны на игровом движке “Powered by The ыpocalypse”, представленном в 2010 году Д. Винсентом Бейкером в его революционной игре *Apocalypse World*. Винсент навсегда изменил ролевые игры, введя новый способ игры, который подчеркивал плавный разговор и отличную историю. С тех пор было опубликовано много замечательных игр, использующих этот движок. Мы благодарим Винсента за его вклад в мир ролевых игр, который также позволил создать *City of Mist*.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕСТОИМЕНИЙ

Там, где требуется третье лицо, в этой книге персонажи называются “он”, как игроки и МЦ. Это произвольное обозначение ради удобства чтения и баланса в использовании местоименийр персонажи, игроки и МЦ могут быть любого пола или вообще не иметь его.

ШОКИРУЮЩИЙ КОНТЕНТ

Эта игра содержит брань, а также темы насилия, преступности и безнравственности. Она НЕ содержит представления о половых актах. Если вам меньше 18 лет, посоветуйтесь с родителями.

РОЛЬ МЦ

ВПЕРВЫЕ ИГРАЕТЕ В КАЧЕСТВЕ МЦ?

Будучи МЦ, вы запускаете шоу за игровым столом в *City of Mist*.

Вы хозяин. Вы контролируете разговор за столом, переключая внимание с игроков на себя. Только игрок, **чей черед сейчас действовать**, может предпринимать действия и влиять на сцену.

Вы рассказчик. Вы описываете сцены вашей истории и расставляете препятствия, которые должны преодолеть **персонажи игроков** (ПИ). Вы также изображаете **неигровых персонажей** (NPC), присутствующих в этих **сценах**, актеры второго плана, случайные прохожие, люди на улице, жертвы, злодеи и другие заинтересованные стороны.

Вы судья. Всякий раз, когда возникают сомнения относительно правил, например, какой **ход** использовать или какая **метка подходит**, вы принимаете окончательное решение.

Чтобы сделать все вышеперечисленное,

- Вы действуете в соответствии с **правилами игры**.
- Вы руководствуетесь информацией, содержащейся в материалах **кейса**.
- Вы опираетесь на то, что справедливо (особенно когда речь идет о **распределении внимания** между **игроками**).
- Вы импровизируете, основываясь на своем **воображении**, кинематографическом чутье и здравом **смысле**.

ОТЫГРЫВАНИЕ СЦЕН

Ваша игровая сессия в *City of Mist* начинается, когда вы, будучи МЦ, **настраиваете для игроков первую сцену**. Вы описываете время и место сцены, а также решаете вместе с игроками, где находятся их персонажи **в начале сцены**.

В процессе разыгрывания сцены, **Вы даете одному из игроков черед действовать** и спрашиваете его: “**Что ты делаешь?**”. Также, вместо этого, вы можете спросить всю группу, отдавая **черед действовать** тому, кто хочет это сделать первым.

Игрок, которого черед действовать, описывает свое действие, используя правила и бросая кости для определить его исхода. Иногда правила говорят, что вы или игроки должны выбрать, что произошло. Всякий раз, когда правила подводят к результату, вы **конвертируете его в историю**, описывая, что именно произошло в результате.

После каждого действия игрока, вы рассказываете, как сцена реагирует на результат, ставите новые препятствия, уделяете внимание следующему игроку и так далее.

Когда последовательность событий завершается и игроки смотрят на вас, чтобы продвинуть историю вперед, вы либо рассказываете о новых событиях, либо спрашиваете их: “Что вы делаете дальше?”.

Когда сцена исчерпывает себя, вы завершаете ее и описываете следующую сцену в соответствии с тем, что игроки решают сделать, опираясь на текст кейса.

КАК СОЗДАТЬ СЦЕНУ

1. Опишите сцену (или то, что изменилось в сцене)
2. Спросите: “Что ты делаешь?”
3. Дайте игроку черед действовать:
   - Игрок описывает действие и делает ход
   - **Вмешивается**, когда это позволяют правила
   - **Принимает решение** на основе результата, когда это позволяют правила
4. **Сделайте Жесткий ход МЦ***, когда игрок проваливает проверку (или когда правила позволяют это)
5. Опишите, что произошло в результате действия
6. При необходимости, после хода игрока, сделайте **Мягкий ход МЦ***
7. Вернитесь к началу

* Думайте о **Мягких ходах** МЦ как об угрозах, а о **Жестких ходах** как о последствиях.

ПЕРЕДЫШКА

Если персонажам игроков требуется некоторое время между сценами, чтобы восстановиться и продолжить свою жизнь, есть **ход Передышка**. Время передышки отличается от обычных сцен правилами, описанными в разделе **Монтаж (Передышка)** на странице 22 Брошюры Игроков.

ДУМАЙТЕ КИНЕМАТОГРАФИЧНО, ДУМАЙТЕ НУАРНО

Кейс, включенный в этот набор, *Аквариум с Акулами*, предоставляет вам множество идей для сцен, персонажей и подсказок, чтобы ваши игроки были вовлечены на протяжении всей игры.

Однако повествование в игре *City of Mist* также зависит от вашего воображения и творческих способностей. Вы можете создавать сцены, которые не описаны в данном кейсе, придумывая места в Городе и NPC, которые могут там находиться. Используйте образы и сюжеты из комиксов, фильмов, книг и сериалов.

Подчеркните атмосферу и настроение. Ваша игра *City of Mist* - это суровая детективная история в стиле нео-нуар о городе, где никто не является тем, кем кажется.

Поддерживайте это настроение, описывая неоновые огни, дым, клубящийся в переулках, силуэты людей в фетровых шляпах с пистолетами и звук торопливых шагов.

Сделайте своих персонажей реальными и человечными. Дайте им внутренние конфликты, сделайте их слабыми и ущербными, а также морально серыми: сделайте так, чтобы хорошие парни ошибались, а плохие парни помогали друг другу.

Сохраняйте интригу. Избегайте желания раскрывать подсказки слишком рано или выдавать решение. Не раскрывайте мифические силы, стоящие за мирским, вместо этого, позвольте игрокам самим удивляться и исследовать.

Задавайте провокационные вопросы. Спросите игроков о чувствах их персонажа и темном прошлом. Пусть они опишут их, а затем используют свои ответы при случае.

Заставьте город почувствовать себя живым. Опишите своим игрокам все атрибуты оживленного, динамичного, криминального мегаполиса.

ХОДЫ МЦ

Как МЦ, вы и персонажи, которых вы играете, следуете другому набору правил, нежели персонажи игроков. Ваши действия называются **Ходы МЦ**. Это инструменты, которыми вы можете повлиять на историю и персонажей игроков.

Ваши ходы побуждают ПИ действовать и делать свои ходы, бросая кубики, чтобы определить результат, но вы, как МЦ, никогда не бросаете кубики.

МЯГКИЕ ХОДЫ

Мягкий ход представляет собой неминуемую угрозу или вызов для ПИ и их расследования.

Вы можете сделать **Мягкий ход** до и после каждого хода Игрока, всякий раз, когда вы можете действовать. Существует только один тип **Мягкого хода**:

Усложнить ситуацию

Представьте незначительную угрозу, осложнение или вызов (обычно только в повествовании, без использования правил), например, полицейские сирены, которые можно услышать издалека, головорез, вытаскивающий пистолет, или дверь, запертая с другой стороны. Это ваш основной инструмент для побуждения ПИ к действию.

Вы можете превратить **Мягкий ход** в **Жесткий**. Это называется **Ударить Их После Справедливого Предупреждения**. Если вы достаточно предупредили ПИ о надвигающейся угрозе и дали достаточно времени, чтобы отреагировать, а они все еще не воспринимают всерьез её, вы можете сделать **Жесткий ход** вместо **Мягкого**. Материализуйте угрозу (например, прибывает полиция, бандит стреляет в члена отряда). В этом случае вам не нужно ждать, пока игрок провалит бросок, чтобы сделать это.

Жесткие ходы

Жесткий ход представляет собой серьезное осложнение, значительную неудачу для персонажа игрока или его команды. Думайте об этом как о последствиях принятия (или невыполнения) какого-либо действия.

Вы можете сделать **Жесткий ход** всякий раз, когда игрок совершает действие и проваливает бросок (итоговый результат 6 или меньше). Вы также можете сделать **Жесткий ход**, не дожидаясь провала броска, используйте для этого **Ударить Их После Справедливого Предупреждения**.

Выберите ход, который наиболее подходящий к текущей ситуации, или тот, который добавляет наиболее интересное развитие в сцене.

За исключением хода **Дать статус**, игроки не могут сопротивляться вашим **Жестким ходам**, потому что они уже являются следствием чего-то, что пошло не так.

Дать статус

Наложите отрицательный статус на ПИ или группу игроков. Вы выбираете метку и ранг статуса (его характер и степень опасности) в зависимости от обстоятельств. Затем игрок обычно получает возможность попытаться уменьшить ранг или вовсе избежать статуса, используя ход **Столкнуться с опасностью** (предполагая, что он может попытаться избежать этого). Подробнее о статусах читайте в брошюре игроков, стр. 20.

Уменьшить или удалить статус

Уменьшите или уберите положительный статус с ПИ или группы игроков. Решите, сколько рангов снять со статуса в зависимости от обстоятельств.

Сжечь метку

Отметьте один или несколько **меток Силы** ПИ как сожженные, это делает их непригодными для использования до тех пор, пока игрок не решит восстановить эти метки во время хода **Передышка**. Выберите, сколько меток сжечь в зависимости от обстоятельств (обычно достаточно одной).

Все усложняется, по-крупному

Представьте большое осложнение истории, такое как серьезная угроза жизни ПИ или расследованию (например, прибытие нового злодея или обнаружение бомбы замедленного действия).



ОТКАЗАТЬ ИМ В ТОМ, ЧЕГО ОНИ ХОТЯТ

Расскажите, как объект или человек, который нужен отряду, уничтожается, становится недоступным или ускользает от них. Этот ход объявляет, что теперь слишком поздно что-либо с этим делать.

СДЕЛАТЬ ЧТО-ТО УЖАСНОЕ

Расскажите, как что-то трагическое (например, смерть, разрыв, банкротство или вечное проклятие) происходит вокруг персонажей или в их жизни.

ЗАСТАВИТЬ ИХ ВЫБРАТЬ

Расскажите о ситуации, в которой игрок должен выбрать между двумя последствиями, каждое из которых является другим **Жестким ходом**. Например, смириться с гибелью репортера (**Сделать что-то ужасное**) или принять пулю, предназначенную для репортера (**Дать статус**).

ПОВЕРНУТЬ ИХ ХОД ПРОТИВ НИХ

Опишите, как действия персонажа приводят к обратным результатам, и сделайте еще один жесткий шаг, чтобы представить последствия.

ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Вмешательство - это короткое прерывание, которое вы можете применить в любое время, даже когда игрок совершает действие.

Когда игрок совершает какое-либо действие, вы можете прервать его и:

- Спросить его более подробно о его действиях
- Сказать ему, **какой ход** нужно использовать
- Указать, какие из меток, которые он вызвал, являются релевантными (а какие нет)
- Указать, какие статусы, его и других персонажей в сцене, влияют на его действия (а какие нет)
- Использовать его метки слабости

После броска игрока:

- Если результат хода говорит о том, что МЦ нужно выбрать исход, вы можете вмешаться, чтобы описать его
- Если игрок выбирает исход, позвольте ему выбрать, а затем вторгнитесь, **чтобы описать исход вариантов, которые он не выбирал**

Если срабатывает Персональный ход Опасности:

- Вторгнитесь, чтобы раскрыть и описать его результат

ВАЖНОЕ О ВМЕШАТЕЛЬСТВЕ ВО ВРЕМЯ ОСНОВНЫХ ХОДОВ

Столкнуться Лицом к Лицу: Если игрок не хочет защищать своего персонажа, вы можете вторгнуться, чтобы **Дать статус**.

Ударить Изо Всех Сил: Если игрок не хочет защищать своего персонажа, вы можете вторгнуться, чтобы **Дать статус**. Если игрок не хочет контролировать залоговое обеспечение, вы можете предоставить статус другому ПК или NPC на месте, если это имеет смысл.

Расследовать: Если игрок выбросил 7-9, и вы решаете подвергнуть его опасности, это то же самое, что сделать мягкий ход.

Действовать Скрытно: Если игрок выбросил 7-9, каждый из вариантов аналогичен мягкому ходу. Если вы решите, чтобы он чего-то лишился, и эта его метка, вы также можете **Сжечь Метку**.

Пойти на риск: Если игрок выбросил 7-9, он добьется успеха, но вы можете вмешаться и выполнить ход **Заставить Их Выбирать**.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ХОДОВ МЦ

ЖЕСТКИЕ ХОДЫ

- Дать Статус
- Уменьшить Или Удалить Статус
- Сжечь Метку
- Все Усложняется, По-крупному
- Отказать Им В Том, Чего Они Хотят
- Сделать Так, Чтобы Случилось Что-То Ужасное
- Повернуть Их Ход Против Них
- Заставить Их Выбрать

МЯГКИЕ ХОДЫ

- Усложнить Ситуацию
- Ударить Их После Справедливого Предупреждения

ВМЕШАТЕЛЬСТВА

- Когда игрок совершает какое-либо действие
- После броска игрока
- Если срабатывает Персональный ход Опасности

ПРОВЕРКИ

Ваша задача, как МЦ, состоит в том, чтобы бросать вызов ПИ, делать их жизнь драматичной, а историю интересной.

Чтобы создавать проблемы, вам нужно описать их (**Усложнить Ситуацию**):

- “Черный ход на свалку заблокирован сетчатым забором”.
- “Бармен не хочет впускать тебя в подсобку“.
- “Большой Злой Волк хватает пожилую даму, вцепившись когтями ей в шею!”

Когда игроки пытаются преодолеть проблему, предприняв какое-либо действие, попросите их сделать **Основной ход**, чтобы посмотреть, сработает ли это:

- Чтобы перелезть через забор, им придется **Пойти На Риск**.
- Им нужно **Убедить** бармена, иначе он не впустит их.
- Вырвать старую леди из лап Большого Злого Волка, используя ход **Лицом к Лицу**.

Если вы хотите сделать задачу сложнее, вы можете добавить метку или статус к сцене или НПС, это должно негативно повлиять на ход игрока. *Метки* отмечены желтым цветом, а *статусы* зеленым:

- Идет дождь, поэтому забор *мокрый и скользкий*.
- Бармен *лениво помогает-2*.
- Большой Плохой Волк *бдителен-3*, так что обмануть его может быть непросто.

Когда вы добавляете метку или статус, запишите название на карте-трекере и положите её на стол, чтобы все могли видеть карточку.

ОПАСНОСТИ

Некоторые проверки слишком сложны, чтобы их можно было решить одним основным шагом. Если ПИ вступают в постоянное взаимодействие с проверкой, будь то словесная, физическая, мистическая или даже юридическая, эта проверка обозначается как **Опасность**.

Опасность - это заранее определенный набор правил и предложений, который представляет неигрового персонажа, место или ситуацию, представляющую угрозу для ПИ или их расследования. Это могут быть головорезы криминального авторитета, Разлом Большого Злого Волка или горящее здание.

ХОДЫ ОПАСНОСТИ

У опасности есть ходы, которые вы можете использовать, чтобы бросить вызов ПИ, усложняя их жизнь.

- **Жесткие Ходы Опасности** - это рекомендации для **Жестких ходов МЦ**. Вы используете их всякий раз, когда можете сделать Жесткий ход МЦ, чтобы Опасность навредила персонажам.

- **Мягкие Ходы Опасности** - это рекомендации для **Мягких ходов МЦ**. Вы можете активировать их всякий раз, когда у вас есть возможность, чтобы представить новую угрозу для персонажей. Если игроки не отреагируют на угрозу, вы можете превратить Мягкий ход в Жесткий (см. **Ударь их после справедливого предупреждения**, стр. 5).

- **Персональные Ходы Опасности** - это специальные правила, которые делают Опасность более сложной и интересной. Вы можете использовать их всякий раз, когда они применяются, обычно в качестве **Вмешательства**, например: “Когда эта опасность войдет в игру, дайте ей статус *тревога-3*”.

СРАЗИТЬ ОПАСНОСТЬ (СПЕКТР СОСТОЯНИЯ)

Опасности получают статусы, как и ПИ. Так что, ПИ могут использовать ходы, чтобы дать опасностям различные статусы, от удара злодея до бегства от полиции (см. “Игра через конфликт” в брошюре игроков, стр. 21).

В отличие от статусов ПИ, которые всегда не превышают 6, Опасности могут имеют разное значение лимита для разных типов статусов: физических, социальных, магических и т. д. Каждый тип статуса, который может повлиять на Опасность, называется **Спектром**, и его максимум указывает, как много этого типа статуса может получить Опасность, прежде чем она будет побеждена. Спектр и его максимум выделены красным цветом, например, НАПУГАН: 5.

Когда Опасность получает статус с рангом, равным максимуму ее спектра, этот спектр **исчерпывается**.

Обычно, **когда спектр Опасности достигает максимума, она преодолевается или устраняется**. Например, когда наемный головорез с РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН: 3 получает *сломанные кости-3*, он уходит в нокаут; когда призрак с ИЗГНАН:2 получает *изгнанный-2*, он исчезает.

Статус относящийся к спектру Опасности не влияет на ПИ. Например, если Опасность с ПОДАВЛЕН: 3 имеет *задержан-2*, ПИ не может добавить этот статус к своей Силе в качестве полезного статуса.

Статусы, которые не вписываются ни в один из перечисленных спектров опасности, могут вместо этого выполнить одно из следующих действий по вашему усмотрению:

- **Воздействовать на ходы Опасности**, увеличивая или уменьшая их эффективность на число, равное уровню статуса (например, *предрасположенный-1* может ослабить опасность, которая пытается стрелять и дать *изрешеченный пулями-3*, заменив *на раненый-2*).
- **Влиять на действия ПИ против Опасности**, действуя в качестве положительного или отрицательного статуса действий ПИ, в зависимости от обстоятельств (например, дать Опасности *тревога-3* может повлиять на способность ПИ скрыться от Опасности, уменьшая Силу ПИ на 3).
- **Добавить новые возможности для победы**, как в обычный спектр (МЦ устанавливает максимум для этого нового спектра). Это позволяет игрокам придумать свой собственный способ преодоления опасности.

ГРОМИЛА ПРЕСТУПНОГО МИРА ★

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 3 / НАПУГАН 4

- **Олимпиец**: Когда Громила Преступного Мира получает статус физического вреда, подавления или страха, уменьшите его ранг на 2. Если его природа легендарна уменьшите на 1.
- **Плотно сжатые губы**: Когда вы делаете ход Расследовать против Громилы Преступного Мира, расспрашивая о его нанимателях, он сначала получает статус *рот на замке-5*.

- Устроить погром (*напуган-2*), схватить и запереть (*задержан-3*), избить (*сломанная рука-3*) или нашпиговать кого-то пулями (*огнестрельное ранение-3*)
- Устранить уязвимую цели (*выстрел в живот-4*)

- Угрожать должнику требуя расплатиться
- Приблизиться к кому-нибудь, хрустя костяшками пальцев

Название и рейтинг опасности.

Максимальный уровень Спектра
Эта Опасность будет побеждена, когда она получит статус ранга 3, относящегося к Спектру РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН: 3, или статус ранга 4, относящегося к Спектру НАПУГАН: 4.

Персональные ходы запускаются всякий раз, когда выполняется условие.

Жесткие ходы Опасности задействуют правила и механику игры.

Мягкие ходы Опасности намекают на осложнения.

АКВАРИУМ С АКУЛАМИ ВАШ ПЕРВЫЙ КЕЙС

ЧТО ТАКОЕ КЕЙС?

Кейс *City of Mist* представляет собой сценарий, который вы можете разыграть со своей группой игроков. Каждое дело начинается после совершения преступления или проступка, привлекающего внимание отряда. Затем, отряд должен провести расследование, чтобы выяснить правду и разобраться, какие тайны стоят за всем этим. Как и в любом хорошем фильме, правда может побудить персонажей игроков предпринять другие действия, такие как попытка остановить злодеев.

Кейс *City of Mist* состоит (в основном) из локаций (выделенных синим подчеркиванием). В каждой локации ПИ могут взаимодействовать с персонажами, находить новые подсказки, вести содержательный диалог, участвовать в погонях и драках. Всякий раз, когда ПИ прибывают в определенную локацию, начинается сцена.

Порядок сцен не предопределен и не определяется только вами, МЦ. Когда ПИ обнаруживают подсказки в одной сцене, они могут выбрать перемещение в другую локацию, основываясь на любых найденных ими новых зацепках и на том, как они их понимают. Они могут вернуться в места, которые они посещали ранее, и продолжить расследование или посмотреть, не изменилось ли что-нибудь. Вы, как МЦ, попытаетесь дать им **ощущение игры в песочнице**, игры, в которой они могут свободно передвигаться и совершать действия, как если бы это был реальный мир.

Сцены и локации делятся на уровни Глубины в зависимости от того, насколько они близки к истине. Чем больше Глубина, тем ближе сцена к развязке дела.

Сцены расположены на сюжетной карте, называемой Айсбергом, в соответствии с их уровнем Глубины. Дело начинается со сцены зацепки на Глубине 0. Отряд проходит свой путь вниз по Айсбергу к окончательной истине расположенной на Глубине с наивысшим уровнем.

ОПИСАНИЕ КЕЙСА АКВАРИУМ С АКУЛАМИ

В *Аквариуме с Акулами* ваш Отряд, “Агентство Всевидящее око”, призван помочь разобраться с конфликтом в районе синих воротничков на **Миллер-Сквайр**. Добрые люди на Миллер-Сквайр подвергаются издевательствам и преследованиям со стороны Итальянской мафии, но правда кроется глубже.

Эта местная преступная семья кормит своих головорезов веществом под названием **Амброзия** (пища греческих богов), которое делает их нечеловечески сильными, жесткими и убедительными. Их *советник*, **Сладоуст**, использует этот божественный дар, чтобы убедить людей брать кредиты и вступать в свою банду. Чтобы освободить Миллер-Сквайр от власти этой сверхъестественной криминальной ячейки, команда должна раскрыть истину и поразить криминальную группировку в самое сердце.

КОПНЕМ ГЛУБЖЕ: ФАЛЬЦОНИ

ШОКИРУЮЩАЯ ИСТИНА

⚠ Представленная здесь информация выходит за рамки данного кейса и не должна раскрываться игрокам, если вы планируете продолжить эту сюжетную арку. Это приведено здесь только для контекста.

Анатолий Видалес, Аватар Аида (греческого бога Подземного мира), стремится подчинить Город своей воле, заставить своих должников стать **живыми мертвецами**, жителями его подземного царства. Одним из его многочисленных способов достижения этой цели является поддержка местных криминальных авторитетов, особенно тех, кто практикует рэкет в форме **ростовщичества**. Видалес снабжает преданные ему преступные семьи (и тех кто в долгу перед ним) чудесным веществом под названием **Амброзия**, которое употребляется раз в год на грандиозном празднике, наделяя преступную семью и ее ближайших приближенных олимпийскими силами.

ГРУППИРОВКА ФАЛЬЦОНИ

Приведенная здесь информация представляет собой правду, которую игроки узнают в конце этого кейса.

Одна из преступных семей, что работают на Видалеса, зовется **Фальцони**. Это итальянская мафия, которая контролирует несколько жилых кварталов синих воротничков в городе. Босс мафии, **Алессандра Фальцони**, скончалась несколько лет назад, но это не помешало ей продолжить управлять семьей. Она заключила сделку с Анатолием, чтобы остаться в качестве **живого мертвеца**. Слишком хорошо зная, что нет большего долга, чем у мертвого жителя города с незаконченными делами, умоляющего вернуть его к жизни, Алессандра планирует дать своему боссу не только хороший денежный приток, но и новые души, которые готовы влезть в любые долги, чтобы получить еще один шанс на жизнь.

ПРЕДШЕСТВУЮЩИЕ СОБЫТИЯ

Совсем недавно, Фальцони увеличили влияние в рабочем районе Миллер-Сквайр, захватив местный бизнес. После того, как имя Фальцони прозвучало достаточно громко по всему кварталу, их советник, **Фабио “Сладоуст” Санторини**, зашел в несколько заведений на центральной площади и предложил помощь в обеспечении безопасности за определенную плату, используя свое влияние и харизму, которые он получил в результате употребления Амброзии. Почти все местные заведения попали в его сеть, оказавшись финансово связанными с Фальцони. Несколько недель спустя, Сладоуст и его громилы вернулись, на этот раз требуя вернуть свои деньги и ломая кости, чтобы донести суть дела. Это повергло жителей Миллер-Сквайр в панику и хаос, загнав владельцев бизнеса в угол и вынудив некоторых из них, которые по большей части были хорошими людьми, принять некоторые очень плохие решения. Сладоуст и его команда на этом не остановились. Они продолжали давить на владельцев бизнеса, пока некоторые из них не сломались. В одном из инцидентов, Громила убил владельца бизнеса **Сэма Седла**. Фальцони виновного, чтобы выглядело так, будто владелец магазина покончил с собой.

МОДУС ОПЕРАНДИ: САМА ОПЕРАЦИЯ

Фальцони действуют в основном через своих **Громил**: крепких головорезов, ставших полубогами благодаря милости Амброзии. Громилы выполняют всю тяжелую работу для боссов Фальцони с местными заведениями. **Они запугивают или избивают** владельцев бизнеса, которые опаздывают со своими платежами (что всегда так, потому что Миллер-Сквайр не очень прибыльное место, а процентная ставка по кредитам Фальцони астрономическая), они разрушают заведения или саботируют их инфраструктуру, чтобы заставить владельцев нести дополнительные расходы. Также, они терроризируют окрестности, чтобы заставить всех подчиниться. Когда они не устраивают беспорядки, Громилы зависают в Баре Расти, расположенном недалеко от главной площади Миллер-Сквайр.

В классической мафиозной манере, Фальцони также подкупил многих офицеров местного 23го участка полиции (где работает детектив Энкиду). Это означает, что полиция закрывает глаза, когда речь заходит о бизнесе Фальцони. Когда они пытаются арестовать некоторых из Громил, они либо не делают этого, либо освобождают их через несколько часов.

Вдобавок ко всему, Фальцони держат свои руки в местном ломбарде Второй Шанс, что только увеличивает поток жертв. Когда кому-то нужно выкупить семейную реликвию или безделушку сентиментальной ценности, ростовщики удваивают цену и отправляют их к Сладоусту, чтобы получить ссуду.

Всем управляет Сладоуст, прямо из бара эпохи сухого закона Бара Расти. Сладоуст доверил руководство своими Головорезами Делии, опытному Громиле, который недавно пробудился как Разлом фиджийского бога-акулы Дакуваки, который не зависит от Амброзии. Позиционируя себя в качестве нового хозяина улиц Миллер-Сквайр, Делия, тем не менее, начинает скучать и ищет более сложную задачу, чтобы бросить вызов своим новообретенным силам. Она проводит свое время в Старом Аквариуме, обдумывая свой следующий шаг.

С момента последнего праздника Амброзии почти прошел год, и приближается время, когда всё окружение Фальцони наденет свои лучшие костюмы и отправится на Виллу Фальцони в Старом Квартале, где они примут участие в ежегодном празднике. Поскольку дела на Миллер-Сквайр идут хорошо, им нечего бояться. То есть до тех пор, пока в дело не вступит отряд “Бюро Всевидящее око”...

Айсберг кейса *Аквариум с акулами*

Схема Айсберга на следующей странице отображает возможные связи между локациями.

- **Вы начинаете кейс**, разыгрывая первую сцену, верхушку айсберга.
- **Основываясь на развитии этой сцены**, ваш отряд решает куда идти дальше. Затем вы разыгрываете сцену в той локации, куда они решили отправиться, и так далее.
- **Сцены-триггеры и Катсцены**, это сцены которые обязаны сделать игру интереснее, они будут объяснены ниже.
- **Кейс считается законченным**, когда раскрывается окончательная правда, предположительно в последней локации на дне айсберга.

Глубина 4	Глубина 3	Глубина 2	Глубина 1	Глубина 0

ЛаЗеР Хот Пицца — стр.18

Нападение Акулы — стр.32

Салон красоты Сандры — стр.21

Старый Аквариум — стр.33

Ломбард Второй Шанс — стр.28

Продукты 24 — стр.19

Вилла Фальдони — стр.40

Офис отряда — стр.13

Алкогольный магазин — стр.21

Полицейский участок 23 — стр.29

Тайное Логово Сладоуста — стр.35

Прачечная Центурия — стр.20

Бар Расти — стр.31

Лос Рамос — стр.17

Рэкет Головорезов — стр.24

Давайте начнем

Прочтите игрокам вслух это введение:

Сейчас мы начнем первую сцену нашего первого кейса, **Аквариум с Акулами**!

Во время дела я буду описывать сцены, а затем спрашивать вас: “**Что вы делаете?**”. Прежде чем ответить, вы всегда можете попросить меня предоставить дополнительную информацию о сцене: что ваш персонаж видит, слышит или иным образом ощущает. (Если только то, что вы хотите знать, не скрыто, и в этом случае вам нужно будет принять меры, чтобы выяснить это.)

Когда настанет чья либо очередь ходить, я передаю ход игроку. Когда наступает **черед действовать игрока**, вы можете озвучивать то, что говорит и делает ваш персонаж. Затем вы можете предпринять важные действия в качестве своего персонажа и повлиять на историю.

На данный момент вам не нужно знать никаких правил. Когда правила вступят в силу в первый раз, я сошлюсь на вашу брошюру, чтобы вы смогли узнать о других аспектах игры. Давайте начнем!



Глубина 0: Знакомство отряда

Этот уровень Глубины служит введением в кейс. У него есть только одна локация, а именно импровизированный офис Бюро Всевидящее Око.

Просто еще один день в офисе

Прочтите это вступление и/или придумайте свои собственные детали:

В городе снова пасмурный мрачный день. Автомобильное движение нервно ползет под дождем в час пик, сердитые водители сигналят на светофорах, а над головой раскатывается гром. Гдето в жилом районе камера приближается к обшарпанному многоквартирному дому, поднимается по скрипучей лестнице и идет по коридору, заканчивающемуся дверью из молочного стекла. На стекле изображены пирамида и глаз с надписью “БЮРО ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО”.

Это ваш офис, тесное, обветшалое помещение, которое одновременно служит спальней, когда кому-то из вас нужно место для ночлега. Крошечная кухня грязная, пол дрожит, когда метро проезжает по ближайшей железной дороге, а ночью комната окрашена в красный цвет потрескивающей неоновой вывеской на стене здания. В этом офисе вы проводите встречи со своей едва существующей клиентурой и храните большую часть своих вещей, но, хотя вам хотелось бы назвать его “очаровательным”, на самом деле вы можете назвать его только “дешевым”.

С тех пор как вы встретились, вы искали ответы. Ответы на ваши личные вопросы, а также на великую тайну: что, черт возьми, происходит в этом городе? Вы знаете, что есть и другие, подобные вам, люди с легендарными способностями, и вы знаете, что некоторые из них замышляют что-то нехорошее. Вы также знаете, что

есть что-то, что заметает их следы, чтобы заставить людей забыть. Вот почему вы собрали этот отряд, вы хотите обратиться к тем немногим, кто был свидетелем странных инцидентов, расследовать их и найти правду.

Попросите каждого из игроков кратко описать своего персонажа, его внешность и то, что он может делать в такой типичный дождливый день в Городе. Спросите их, находятся ли их персонажи в офисе или где-то пытаются добраться до него.

Поощряйте игроков взаимодействовать с их персонажами, описывая, что они говорят или делают в сцене. (Это всего лишь введение, так что на данный момент нет необходимости делать какие-либо Основные ходы, если только кто-то не сделает что-то, что может пойти не так. Пока их действия разумны, просто предполагайте, что они успешно проходят проверки, и рассказывайте соответственно).

Когда время кажется подходящим, или когда игроки начинают задаваться вопросом, что делать дальше, прочитайте это:

Раздается два коротких, резких звонка в дверь. Вы смотрите на молочно-белую стеклянную дверь, но за ней нет силуэта.

Спросите их: "Что вы делаете?"

Если персонаж игрока **открывает дверь**, прочтите это:

Вы видите лист бумаги, медленно плывущий к порогу, где грубо начертанные буквы расположены так, чтобы образовать сообщение:

"ПОЖАЛУЙСТА, ПОМОГИТЕ НАМ. МЫ В ОПАСНОСТИ. АКУЛЫ НА МИЛЛЕР-СКВАЙР."

Под надписью приклеен вырезанный рисунок акулы. Миллер-Сквайр это ваш дом, район, где вы живете и работаете. Следовательно, вы знаете, что он определенно точно не имеет выхода к морю.

ВОПРОСЫ ИГРОКОВ О МИЛЛЕР-СКВАЙР

Если **игрок спрашивает вас о Миллер-Сквайр**, вы можете дать указанные ниже подсказки, для этого не нужно делать ход, в зависимости от персонажа, которого он отыгрывает. Чтобы получить доступ к другим **подсказкам**, игрок должен сделать ход **Расследование**, как описано далее в буклете. В других локациях, **подсказки будут указаны в желтых блоках**.

Детектив Энкиду работает на территории Миллер-Сквайр, ийй участок. Она знает, что это криминальный район с крошечным бюджетом для полиции. На его обитателей часто нападают преступники.

Тлалок осведомлен о том, что происходит в преступном мире Миллер-Сквайр. Ходят слухи, что недавно в этом районе появился новый преступный синдикат.

Перечитывая записку еще раз, у **Баку возникает ощущение, что упомянутые акулы - это нечто больше, чем просто аллегория**. Они настоящие, может быть, даже монстры.

Иов работает священником на Миллер-Сквайр и имеет связи в общине, особенно через своего друга **Сэма Седла**, владельца магазина ПРОДУКТЫ 24, что находится на углу. В течение последних нескольких дней, ни Сэм, ни его жена **Линда**, не отвечали на звонки.

Лили Чоу убеждена, что записку оставил ребенок. Она мало что знает о Миллер-Сквайр, но она узнает что ребенок попал в беду, если видит его.

ИЗУЧЕНИЕ ЗАПИСКИ

Если игрок исследует записку, или опознать оставившего её, попросите его сделать ход **Расследование**. Прервите повествование и перейдите к буклету игроков, обратитесь к **документу №6 Время Действовать** на странице 13.

Как только игрок сделает бросок, интерпретируйте результаты в соответствии с ходом:

Успех (10+ или 7-9) позвольте им потратить свои Улики, задавая вопросы. Основывайтесь в своих ответах на своем видении дела и постарайтесь включить некоторые из представленных ниже подсказок.

На 7-9, вы также можете выбрать осложнение. В этом случае самый простой вариант - дать им только размытые подсказки, говоря в целом или неопределенно.

На записке есть **отпечатки пальцев**, но они не значатся ни в одной базе данных. Судя по их размеру, они принадлежат ребенку.

Если кто-то будет действовать достаточно быстро, он сможет заметить 10-летнего мальчика, выходящего через черный ход здания. За ним можно проследить до пиццерии ЛаЗеР Хот Пицца. Это **Вилли Брайант**; если команда поймает его, он будет вести себя так, как описано в разделе ЛаЗеР Хот Пицца.

В случае провала игрока, выберите **Жесткий ход МЦ**. Вот некоторые варианты:

- **Все Усложняется, По-крупному**. Заставьте личную жизнь персонажа потребовать его внимания, добавляя обязательства, с которыми ему придется иметь дело.
- **Сожгите метку**, связанную с расследованием, если вы чувствуете, что персонаж, возможно, временно исчерпал эту способность или ресурс. Сгоревшую метку нельзя использовать до тех пор, пока она не будет восстановлен во время **Передышки**.
- **Дайте статус**, если его расследование привело к неприятностям. На этом этапе ранг статуса будет равен, например *занят-1* или *подозреваемый-1*. Если вы выберете этот вариант, остановите повествование и перейдите к буклету игроков, прочтите **документ №7: Статусы** на странице 20.

Как только вы завершите ход одного игрока, продолжайте, как описано в разделе **Отыгрывание сцен** (стр. 4): опишите результат, сделайте Мягкий ход МЦ (если хотите), опишите любые изменения в сцене и начните сначала, предоставив очередь действовать другому игроку.

ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ

Игроки могут придумать свои собственные действия, например, преследовать человека, оставившего записку, или обзвонить свои контакты, чтобы спросить о Миллер-Сквайр. Выберите ход для каждого действия и следуйте инструкциям в **документ № 6: Время действовать** на стр. 13 брошюры игрока.

ВЫДВИГАЕМСЯ

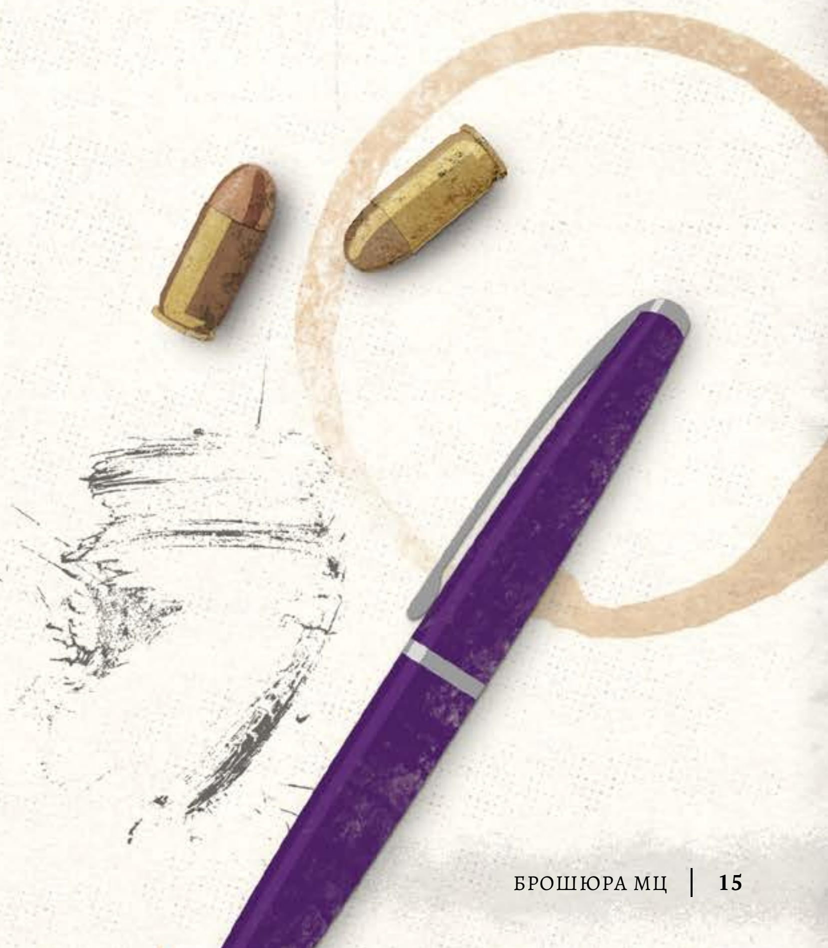
Когда игроки будут готовы перейти к следующей сцене, обсудите, куда команда отправится дальше. Игроки могут общаться как их персонажи, разыгрывая дискуссию в офисе.

Пускай они опишите персонажей, которые собирают свои вещи и отправляются на дождливые улицы.



Поздравляю, вы только что разыграли свою первую сцену в *City of Mist*!

Переходите на Глубину 1 уровня. Если команда направляется на Миллер-Сквайр без какого-либо конкретного пункта назначения, вы можете начать с самой площади. Если они собираются в определенное место, начните с него.



ГЛУБИНА 1: КАЖЕТСЯ, ВИДНЫ ПЛАВНИКИ

На этом уровне Глубины отряд узнает о супер мощных громилах, которые появились на Миллер-Сквайр, и о тех преступлениях, которые они совершают.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Время Действовать: Если ПИ все еще не сделали **Основной ход**, они сделают это на этом уровне Глубины. Когда кто-то делает ход в первый раз, прервите повествование и перейдите к брошюре игрока, обратитесь к разделу **документ №6: Время Действовать** на странице 13.

Статусы: Если ПИ все еще не получали или не давали статус, они сделают это на этом уровне Глубины. Когда кто-то получает или дает статус в первый раз, прервите повествование и перейдите к брошюре игрока, обратитесь к разделу **документ №7: Статусы** на странице 20.

ПЛОЩАДЬ

На площади мало что происходит. Она нужна, чтобы соединить интересные локации и события в одну историю.

Начните сцену с описания того, что команда видит, когда они прибывают:

> Когда вы приезжаете, еще только начало дня. Дождь мягко льет на Миллер-Сквайр, засоренные сточные канавы шумно выливаются в узкие переулки. Бесчисленные лужи покрывают разбитый тротуар, заставляя вас смотреть куда вы встаете.
>
> Этот захудалый рабочий район представляет собой головоломку из многоквартирных домов и таунхаусов, разделенных на квартиры. На пересечении двух его главных улиц находится одноименная площадь, унылая и тусклая, окруженная несколькими магазинами.
>
> Первое, что бросается в глаза - это круглосуточный магазин на углу, Продукты 24, который закрыт полицейской лентой, недавнее место преступления. Поблизости единственными местами, где проявляются хоть какие-либо признаки жизни, ЛаЗеР Хот Пицца,, Прачечная Самообслуживания Центурия и Алкогольный Магазин Миллер Сквайр. Еще два заведения, Цветочный Магазин Лос-Рамоси Салон красоты Сандра закрыты, их рабочее время еще не настало.

Спросите игроков: "**Что вы делаете**?"

Жители Миллер-Сквайр расходятся в показаниях и в своих мнениях о положении вещей, также, не все из них готовы отвечать на вопросы отряда. Некоторые не будут много говорить из-за страха перед Громилами Фальцони, в то время как другие воспользуются возможностью рассказать о здешних проблемах.

Если команда ищет ответы у местного населения, опишите им местные заведения и описанных в них персонажей. Или создайте новых персонажей на основе имеющейся информации.

РОТ НА ЗАМОК

В ходе расследования, отряд будет опрашивать жителей Миллер-Сквайр и искать информацию в полицейском участке. Если вы хотите усложнить жизнь отряду, дайте жителям статус не *идет на сотрудничество-1*; это отражает общий страх на улице, внушаемый Громилами Фальцони (но не говорите об этом игрокам до тех пор, пока они узнают сами). Дайте продажным копам статус *хранит молчание-3*; в конце концов, они прикрывают свои собственные задницы. **Вилли Брайант** в ЛаЗеР Хот Пицца и **Джордж Ким** в Алкогольный Магазин Миллер Сквайр, единственные местные жители, которых это не пугает. Когда ПИ разговаривает с персонажем, у которого есть статус, покажите этот статус игроку, после объявления своего хода. Затем игрок может отказаться делать ход, взвесив все шансы. Однако, как только кости брошены, действие закручивается.

НАВЫК МЦ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕСТКИХ ХОДОВ

Ваши Жесткие ходы придают истории остроту и ощущение опасности. Когда у вас появляется шанс сделать Жесткий ход, вы можете использовать его, чтобы усложнить задачу команде (насколько это зависит от вас). Вот несколько идей для Жестких ходов, которые можно использовать в локациях на этом уровне Глубины.

Помните, что вы также можете сделать Жесткий ход, сначала предупредив ПИ используя Мягкие ходы, а затем ответить на игнорирование предупреждения (**Ударить Их После Справедливого Предупреждения**).

Дать Статус

- Полиция сейчас наблюдает за вами (*предупрежден-1* или *подозреваемый-2*)
- Вы поранились во время выполнения действия (*царапины-1* или *ушиблен-2*)
- Человек / люди здесь избегают вас (*избегаемый-1* или *отпугивающий-2*)

Сжечь Метку

- Энкиду: Ты становишься усталой и неряшливой. Твоя метка *в поисках доказательств* больше не эффективна.
- Тлалок: Люди здесь поняли суть того, кто ты есть. *Неумолимый болтун* какое-то время не сработает.
- Лили Чоу: Тебе надоело убегать от таких подонков, как эти. Ты больше не хочешь *скрыться от преследователей*.
- Иов: Этот район стал пресыщенным. Тебе нужно во всем разобраться, прежде чем ты снова сможешь использовать *чувствую виновного за версту*.
- Баку: Ты сильно ударился головой, навредив своему *инстинктивному уклонению*.

Все Усложняется, По-крупному

- Разыграйте сцену Рэкет Головорезов.
- Полиция ловит членов отряда с поличным, пытаясь подставить их.

Отказать Им В Том, Чего Они Хотят

- Свидетель замолкает до конца сцены или убегает с места происшествия.
- Важная улика украдена или уничтожена.

НАЧНИТЕ ПРЯМО ОТСЮДА

Используйте свой здравый смысл и кинематографическое чутье, чтобы решить, когда вводить сложности и проблемы, используя свои Мягкие ходы, для побуждения игроков делать свои ходы. С каждым ходом игрока следите за результатом, делайте **Жесткие ходы**, когда это возможно, и дайте истории развиться.

Всякий раз, когда сцена заканчивается, спросите игроков, куда они идут дальше, и начните следующую сцену там. Хорошо вам провести время!

НАВЫК МЦ: РАСКАЧИВАНИЕ

Чтобы ваша группа оставалась вовлеченной, убедитесь, что вы соблюдаете баланс между сценами расследования и сценами действия. В начале дела отряд, естественно, сосредоточится на расследовании, но вы можете прервать медленную охоту за уликами с помощью некоторых действий: используйте сцену Рэкет Головорезов, или запустите сцену драки в Алкогольном Магазине Миллер Сквайр.

ЛОС-РАМОС

Лос-Рамос - красивый и яркий цветочный магазин, возможно, единственное светлое пятно в унылой серой жизни Миллер-Сквайр. Но теперь он стоит в руинах, его витрина разбита и заколочена, а увядшие цветы плавают в наполненных дождем ведрах у входа.

Лос-Рамос, это место столкновения между Громилами Сладоуста и **Хулио Рамосом**, лихим и вспыльчивым владельцем. Поскольку цветы для многих роскошь, магазин испытывал трудности еще до того, как сюда переехали Фальцони. Тем не менее, Хулио, будучи приверженцев своих принципов и обладателем горячей головы, когда появился Сладоуст, ввязался в драку с его Громилами. В настоящее время, он госпитализирован в городскую больницу общего профиля с множественными переломами и сотрясением мозга, эмоционально подавлен и разбит. Его 16-летняя племянница, **Клара Рамос**, забаррикадировалась в своей квартире над магазином, боясь даже выйти на улицу после того, что Громилы сделали с ее дядей.

Допросить Рамоса или Клару будет нелегко. Рамос *контужен-2*, и слишком сильное волнение может дестабилизировать его состояние, в то время как Клара *замкнута-2* за своей дверью и *напугана-2*. Они оба *не доверяют копам*.

Местные жители любят Хулио, высокого романтика, владельца, который всегда сияет любовью и улыбается любому, кто останавливается, чтобы насладиться цветами. Они также скажут, что он **слишком вспыльчивый**. Вместо того чтобы думать о том, что лучше для него и его семьи, из-за чего он и попал в больницу. Никто не видел, кто его избил.

Только Хулио или Клара знают, что нападавшие на него были Головорезами Фальцони, что обычно зависают в Баре Расти.

Хулио может описать хитрого и коварного лидера Головорезов, ростовщика, который предложил ему деньги, но он не знает его имени (на самом деле, это Сладоуст). Негодяй словно загипнотизировал Хулио, но, увидев в нем Дьявола, он собрал все свои силы, чтобы прогнать его, и тогда началась драка.

Хулио убежден, что Головорезы одержимы Дьяволом. Несмотря на его ярость и способность постоять за себя в кулачном бою, его удары, даже не поцарапали их.

Клара сообщила об инциденте в полицию, но с тех пор ничего от них не слышала.

Осмотр разбитой витрины магазина позволит найти что-нибудь из Бара Расти: спичечный коробок, бутылку пива от продаваемой там торговой марки или салфетку с логотипом, номером телефона и поцелуем губной помады.

ЛАЗЕР ХОТ ПИЦЦА

Единственное место, где недалеко можно зависнуть, ЛаЗеР Хот Пицца, постоянно привлекает многих местных жителей ароматами сочетания моцареллы со свежим томатным соусом. От кухни к стойке и обратно бегает молодой кудрявый мужчина в яркокрасном фартуке. Еще один молодой парень, в таком же фартуке, гордо управляет кассой и выкрикивает заказы через громкоговоритель.

ЛаЗеР Хот Пицца относительно новое заведение, которым управляет молодой и трудолюбивый **Майкл Брайант**. Честолюбие Майкла и отсутствие опыта в бизнесе завели его в ловушку Сладоуста, и он занял изрядную сумму. Совсем недавно он просрочил платеж, умоляя Громил дать ему еще чуть-чуть времени, которое ему, в итоге, и предоставили (с повышением процента, само собой). Это всего лишь вопрос времени, когда он станет их следующей целью.

- Во время их последней встречи, Майкл стал *под влиянием-3*, Сладоуст хочет чтобы Майкл держал рот на замке относительно божественной харизмы. Эффект все еще не прошел.
- Если отряд попытается поговорить с ним, покажите им статус Майкла, но не раскрывайте его источник или природу без дальнейшего Расследования (подобный статус можно было дать с помощью обычного хода **Убедить**).
- Если кто-то из ПИ провалит бросок (или в качестве осложнения на 7-9), Майкл может сбежать или даже позвонить Сладоусту по номеру, который у него есть (Бар Расти), и сообщить ему о слежке в надежде завоевать его расположение и немного дополнительного времени.



- Освобождение Майкла от влияния Сладоуста требует ход **Изменить Игру** с соответствующими метками (предположительно, *знания магических искусств* Лили Чоу или *адаптироваться к навыкам жертвы* Баку). Если ни один из ПИ не сможет этого сделать, они, возможно, смогут **Убедить** помочь **Джорджа Кима** из Алкогольного Магазина Миллер Сквайр попробовать, как только узнают, что он тоже Разлом.

Майкл убежден, что ему не нужна помощь. У него уже есть друг (Сладоуст), которого он видит образцом для подражания, стойким парнем, который помогает сообществу там, где правительство и банки отворачиваются. Он описывает его как "находку" и не отдаст его команде.

Майклу промыли мозги. Это становится более очевидным, когда отряд узнает о его связях со Сладоустом и его Головорезами, а также после того, как они узнают, что его новый друг на самом деле мошенник и манипулятор.

Лили Чоу или Баку (или Джордж Ким) могут обнаружить сверхъестественное влияние, действующее на Майкла. Похоже, разносчик пиццы попал под влияние силы зачарования **Разлома**.

Если ПИ освободят Майкла от гипноза, он сможет рассказать отряду о Сладоусте. Он может назвать советника по его псевдониму и описать его. У Майкла есть номер телефона, по которому можно связаться со Сладоустом, но он не знает, где он живет.

Если отряд обнаружит, что у Майкла есть номер Сладоуста, они могут отследить его до Бара Расти или даже поговорить с Расти (см. **Бар Расти**).

Десятилетний младший брат Майкла, Вилли, мальчишка который оставил записку для отряда. Он беспокоится о своем старшем брате, особенно с тех пор, как услышал о том, что случилось с Сэмом Седлом из магазина Продукты 24. Майкл поклялся Вилли никому не говорить о Сладоусте, поэтому Вилли *держит рот на замке-1*, несмотря на отчаянное желание поговорить с отрядом

Вилли поклялся Майклу ничего не говорить и, возможно, также боится отряда, поэтому он держится в стороне от ПИ.

Вилли подслушал, как его брат и Сэм Седл говорили об "акулах-ростовщиках" (он думает, что они сказали "акулы родственники"), что в конечном итоге заставило его оставить записку на пороге Бюро Расследований Всевидящее Око.

Чтобы помочь своему брату, **Вилли заложил свои редкие комиксы в ломбарде** *Второй Шанс*. Когда Майкл отказался от его помощи и попытался выкупить их обратно, цена была удвоена, что вынудило Майкла занять больше денег.

ПРОДУКТЫ 24

В воздухе, вокруг магазина на углу ПРОДУКТЫ 24, витает приглушенная грусть. Место оцеплено полицейской лентой, как место недавнего преступления. Здесь произошло что-то ужасное, осталась лишь тонущая в дожде тишина.

В магазине на углу **ПРОДУКТЫ ик** случалась самая что ни на есть трагичная история. Несколько дней назад всеми любимый пухлый владелец, **Сэм Седл**, был найден



мертвым, повешенным на шнуре в задней комнате магазина. Очевидно, Сэм занял у Сладоуста серьезную сумму денег. Когда Громилы потребовали вернуть деньги, Сэм осознал катастрофические последствия своих действий. Не видя никакой надежды, он, по-видимому, покончил с собой, оставив жену и двух детей по уши в долгах (что на самом деле произошло, смотрите **В кладовой** далее).

Магазин на углу опечатан полицейской лентой, хотя копы из 23го участка просто ждут, когда утихнет драма, чтобы перестать притворяться, что расследуют. В доме Седла, в квартире в двух кварталах отсюда, **Линда Седл** знает правду о том, как Сладоуст загнал Сэма в долги, а затем послал своих Головорезов следить за каждым шагом мистера Седла.

Попасть на место преступления достаточно легко, если с ПИ идет Энкиду, но без нее это нарушение закона. Вы можете умолчать об этом или попросить сделать ход **Пойти на риск**, если они войдут. В случае провала броска, вы можете вызвать полицейских или присвоить отряду статус *под наблюдением полиции-1*.

Расследование внутри магазина, разговор с местными жителями, разговор с Линдой Седл (у нее дома) или разговор с полицией могут дать следующие подсказки:

Магазин был недавно закрыт после того, как владелец, Сэм Седл, покончил с собой в кладовой. Продукты на полках все еще свежие.

Сэм Седл был хорошим человеком, но плохим бизнесменом. Он регулярно делал людям скидку, всегда был счастлив и улыбался, поэтому для многих стало шоком услышать о том, как он умер.

Местные жители могут сообщить, что Сэма Седла в последнее время навещали сомнительные Громилы.

Проверка бухгалтерской книги магазина, компьютера или разговор с Линдой Седл покажет, что мистеру Сэддлу грозило банкротство, у него была внезапная необъяснимая прибыль, но затем он быстро потерял то, что только что получил. В результате более глубокого расследования, ПИ узнают, что он получил деньги наличными.

В КЛАДОВОЙ

В этой сырой кладовке покончил с собой дорогой мистер Седл. Что толкнуло его на такой акт отчаяния? Шнур, которым он пользовался, был перерезан полицией, когда они снимали его тело, но половина его все еще торжественно свисает с опорной балки. Если приглядеться, перевернутый стул может прояснить картину.

Сюрприз, Сэм Седл не покончил жизнь самоубийством, он был убит **Делией**, лидером Громил Фальцони и, по совместительству, богом акул. У Делии есть способность топить своих жертв даже в пустой комнате, но отряду потребуется провести расследование, прежде чем они смогут раскрыть эту правду. А пока, пусть они обнаружат несколько жутких улик.

Узел на шнуре кажется ненадежным. Неясно, мог ли он выдержать вес Сэма Седла достаточно долго, чтобы убить его.

Под тем местом, где висело тело, осталась влажная лужа. Это морская вода.

Чтобы узнать больше о шнуре или воде, нужно осмотреть тело, предположительно в морге 23го участка.

Потусторонние чувства могут уловить след злой силы, присутствующей в комнате. Дух Сэма Седла отсутствует в этом месте (см. **Последствия** на стр. 42).

ПРАЧЕЧНАЯ САМООБСЛУЖИВАНИЯ ЦЕНТУРИЯ

Прачечная Центурия - это не более чем прославленное место на районе, залитая мерцающими флуоресцентными лампами, звуком старых стиральных машин и запахом моющего средства. Седовласая дама в строгом платье внимательно следит за заведением и раздает мелочь. Есть что-то успокаивающее в том, чтобы смотреть, как падает одежда. Вы задаетесь вопросом, не хочет ли она, как и

жители Миллерс-Сквайр, избежать своей судьбы крутиться в барабане.

Прачечная Центури, похоже, наименее пострадавший бизнес на всей площади. Принадлежащий не очень милой, но достаточно приличной **Кэтрин Бойл**, уважаемой пожилой даме, это место, где почти все в округе стирают свое белье. Кэтрин попыталась отказать Сладоусту, но он манипулировал ею, чтобы она приняла его предложение о защите. Она изо всех сил старалась не отставать от платежей, или, по крайней мере, в этом она убеждала Головорезов.

Кэтрин провела собственное расследование в отношении Сладоуста. Она знает, что он и его команда проводят время вместе в Баре Расти. Она попыталась осмотреть это место, но ее вынюхал главарь Головорезов, которого она описывает как "жестокую и грубую женщину" (Делия).

Кэтрин на грани психического срыва. Она просто не может объяснить себе, как, несмотря на свою сильную волю и дисциплинированность, она поддалась влиянию такого человека, как Сладоуст. Оно ловит себя на мысли, что он неотразим, и это заставляет ее усомниться в собственном здравомыслии.

Местные жители любят посплетничать. Подсказки из других локаций Глубины 1го уровня, которые на слуху, могут быть раскрыты здесь через сплетни. Болтливый или скрытный ПИ может услышать шепот о том, как Сэм Седл покончил с собой в своем магазине Продукты 24, о том, как Карлос Рамос дрался с Головорезами и был госпитализирован (Лос-Рамос), и о том, что Сандра сбежала из города из-за проблем в отношениях (Салон красоты Сандра).

Салон красоты Сандра

На углу площади, под большой вывеской с надписью "САНДРА", стоит растерянная женщина, пристально глядя на табличку "ЗАКРЫТО", висящую по другую сторону стеклянной двери салона красоты. Свет выключен. "Но у меня же запись..." - бормочет она себе под нос, уходя.

Салон красоты Сандра закрыт уже больше недели, с тех пор как Сандра Кури, владелица, сбежала с Миллер-Сквайр, чтобы избежать встречи со Сладоустом и его людьми. Сандра, заядлая красотка, которая любила впечатлить местных жителей и дать им повод для разговоров, увлеклась романтическими отношениями со Сладоустом. Ростовщик с помощью гипноза заставил ее заложить свои драгоценности в Ломбарде Второй Шанс, чтобы оплатить свои напитки в Баре Расти. Когда она поняла, какое сверхъестественное влияние он оказал на нее, она решила сократить свои убытки и уехать из города, бросив свой бизнес.

Слухи о Сандре и ее побеге можно услышать от местных жителей на Миллер-Сквайр или от обеспокоенных клиентов, снующих возле салона. Кто-то говорит, что она была в долгах, другие говорят о ее связях с мафией, а третьи, что былая слава вернулась и унесла ее в жизнь, полную богатства и славы.

Ворвавшись в салон, отряд может найти квитанцию от ростовщиков Второго Шанса на приличную сумму денег (уплаченную за драгоценности), но кассовый аппарат и небольшой сейф в задней части салона вскрыты и опустошены.

Алкогольный магазин Миллер Сквайр

Если что-то и может приглушить печали Миллер-Сквайр, оно должно быть здесь. Колокольчик у двери Алкогольного Магазина продолжает звонить, когда клиенты приходят и уходят. Среди холодильников с пивом и ящиков с вином есть узкая стойка, за которой высокий спокойный мужчина в очках и кожаной куртке читает книгу. Когда вы входите, он бросает на вас долгий, тяжелый взгляд.

Единственный бизнес на площади, который пережил рэкеты Фальцони, **Алкогольный Магазин Миллер-Сквайр**, плотный лабиринт из шести упаковок пива, винных бутылок, экзотических ликеров и крепких спиртных напитков. Владелец, **Джордж Ким** (Сансин), внешне мягкий татуированный эксцентрик лет

тридцати, размахивающий стильной стрижкой эмо, внутри которого скрывается древний корейский дух, дружащий с тиграми. Когда Громилы впервые появились у него, он ввел их в шок и так сильно надрал им задницы, что они больше никогда не возвращались. Даже харизматичное обаяние Сладоуста не смогло убедить его, и советник покинул магазин в ярости. Но мистер Ким знает, что где-то недалеко есть еще один Громила (Делия), который может оказаться сильнее его. Рано или поздно она придет, чтобы нанести визит в его магазин. С тех пор, Ким находится *на грани-2*.

Алкогольный магазин предлагает возможность устроить сцену драки, если у вас ее еще не было. Джордж знает о сверхъестественной природе мафии Фальцони, но с момента своего пробуждения он не встречал других Разломов, кроме мафиози, так что есть хороший шанс, что он примет команду за наемников Сладоуста и начнет наносить удары. Если игрок повалит бросок или выкинет 7-9, во время **Расследования** здесь, это даст отличный шанс ввести осложнения в игру. Если дело перейдет к первой схватке отряда, обратитесь к буклету игроков. **Документ № 0: Игра Через Конфликт** на странице 21 (см. также Н**авык МЦ: Отыгрывание Сцены Боя** на странице 25 этого буклета).

Как только напряжение в воздухе осядет (плюс-минус несколько синяков, если завязалась драка), отряд может получить от Джорджа следующие подсказки. Те же самые подсказки можно почерпнуть у местных жителей, но, будучи Спящими, случайные прохожие упустили все пикантные детали.

Джордж побил Громил Фальцони. Он может подтвердить их сверхъестественную силу, описывая, как они прорывались сквозь стены, ломали баррикаду на фасаде его магазина и выдерживали рубящие атаки, которые могли бы разорвать грудь человека.

После, Сладоуст нанес визит Джорджу, но Джордж сопротивлялся его гипнозу. Тогда, советник в ярости покинул магазин. Джордж знает Сладоуста под псевдонимом и может описать его, но понятия не имеет, где его найти.

Джордж недавно осознал, что внутри него живет небольшое божество, но он не знал, что есть подобные ему, до того, как встретил Громил, Сладоуста и отряд ПИ.

Соседи рассказали Джорджу, что **последним человеком, посетившим Сэма Седла** в его магазине (ПРОДУКТЫ 24), была женщина Громила опасного вида. Джордж никогда её не видел.

Джордж винит себя за то, что его не было рядом, чтобы спасти своего друга Сэма Седла.

По словам Джорджа, полицейские участка 23го участка и пальцем не ударили, чтобы сдвинуть расследование.



РАЗЪЯРЕННЫЙ ДЖОРДЖ КИМ ★★

Джордж Ким – высокий и неуклюжий лавочник, но стоит ему вызвать Сансина, сам воздух в комнате, тянется к нему, резкий ветер прямо с прохладных горных вершин. Обычно здесь царит чувство гармонии и стабильности, но когда Сансин злится, кажется, что сама земля дрожит у тебя под ногами.

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 4 / УСПОКОЕН 3

- **Злые духи**: Когда Джордж Ким получает статус физического вреда, подчинения или внушения, уменьшите его ранг на 2.
- **Техника неподвижной горы**: Когда вы пытаетесь насильственно переместить Джорджа Кима, вы вместо этого получаете один из его статусов в боевых искусствах (см. Ниже).
- **Познакомьтесь с моим другом**: В качестве Жёсткого хода, или когда его спектр РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН дойдет до ранга 1, Джордж Ким может призвать на помощь свой Миф - дух тигра (Введите новую Опасность: Белая Лапа).
- **Телохранитель:** Когда Джордж Ким получает статус, от которого его тигр может защитить его, тигр вместо этого получает статус.

- Использовать быстрые и точные движения Тхэккён (древнее корейское боевое искусство), чтобы нейтрализовать угрозу (*повален-2*, *вывихнутая конечность-3* или *не могу дышать-3*)
- Угрожать причинить кому-нибудь вред, если они немедленно не покинут его магазин

БЕЛАЯ ЛАПА ★★

Дух тигра Джорджа, "Белая лапа", обычно появляется в сцене, выходя из-за угла или через дверь, сопровождаемый тем же резким горным ветром, который следует за Джорджем. Он выглядит как царственный и свирепый сибирский тигр длиной 15 футов и весом в сотни фунтов. Как дух, Белая Лапа обладает многими способностями, неизвестными даже Джорджу, но первым делом он показывает свою способность проходить сквозь стены и физические барьеры. Если Белая Лапа ранен до такой степени, что терпит поражение, он исчезает, оставляя после себя ощущение прохладного горного бриза.

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 4

- **Грозный**: Когда Белая Лапа появляется в сцене, все присутствующие, кроме Джорджа Кима,€ получают *встревоженый-2*.
- **Злые духи**: Когда Белая Лапа получает статус физического вреда, подчинения или внушения, уменьшите его ранг на 2.

- Отбросить кого-то, слово тряпичную куклу (*дезориентирован-3*)
- Наброситься на кого-то, кто больше всех угрожает Джорджу Киму, царапаясь и кусаясь (*растерзанный-3*)

- Угрожающе приблизиться, рыча и готовым наброситься

ЗАПУСТИТЕ СЦЕНУ

Некоторые сцены начинаются не потому, что отряд решил посетить какое-то место, а потому, что вы создаете для них проблемы. Эти спровоцированные сцены могут произойти везде, где находится отряд.

Запустите сцену, если считаете, что сейчас **это будет интересно**. Для этого просто подождите, пока не будет ваш черед действовать, а затем расскажите о сложностях сделав **Мягкий ход**.





РЭКЕТ ГОЛОВОРЕЗОВ

Внезапно вы слышите громкие голоса, доносящиеся из соседнего переулка. Вы замечаете горстку здоровенных Головорезов в рубашках на пуговицах и брюках на подтяжках, которые загоняют кого-то в угол. "Сладоуст говорит, что тебе пора расплачиваться. У тебя есть деньги?" Когда их жертва съеживается от страха, один из Головорезов достает кастет.

Рано или поздно отряд столкнется с Головорезами Фальцони. Это может произойти одним из следующих способов:

- Отряд может пойти вступить в конфликт, когда Головорезы пытаются выжать больше денег из Персонажей Мастера в ЛаЗеР Хот Пицца или Прачечной Центури, лежащего на больничной койке Хулио Рамоса или в доме Линды Седл (жены Сэма Седла).
- Головорезы узнают о том, что ПИ шпионят за ними. Они приходят в их офис или даже дом, с намерением навсегда заткнуть их, либо угрозами, либо действиями.
- Отряд неожиданно пересекается с Громилами на улицах Миллер-Сквайр, и те решают преподать им урок за то, что они что-то вынюхивают.

Выберите число Громил в сцене; оно может варьироваться от двух до количества ПИ, присутствующих в настоящее время. Используйте каждого из Громил как отдельную опасность. Если это первый бой отряда, остановите повествование и обратитесь к буклету игроков, прочтите€ документ №8: **Игра Через Конфликт** на странице 21 (см. также **Навык МЦ: Разыгрывание сцены боя** на следующей странице).

Громилы ведут себя как богиш которым принадлежат улицы, поскольку до сих пор они не сталкивались с сопротивлением (за исключением Джорджа Кима, для которого у них есть решение в виде Делии). Взаимодействие с ними может очень быстро перерасти в драку. Однако есть и другие способы обойти Громил, такие как обмануть их, угрожать им или даже заключить с ними сделку.

В разговоре, Громилы ведут себя подло, гордо и высокомерно. Смотрите также их ход **Плотно сжатые губы**, что может затруднить розыгрыш хода Расследование против них.

На вопрос о томш что они делают на площади МиллерьСквайр, Громилы будут притворяться невиновными, сыпать юридическими оборотами и заявлять, что они просто “выполняют поручения” или “обсуждают с должниками своих работодателей”; они “не вправе говорить”, кто этот работодатель.

Громилы ни слова не скажут о Сладоусте или о томш кто отдает ему приказы. Они знают, как их работодатель относится к предательству, поэтому их будет трудно разговорить.

Если обыскатьш у одного из них есть чтоьто из Бара Расти: спичечный коробок, бутылка пива от продаваемой там торговой марки или салфетка с логотипом, номером телефона и следом губной помады.

Если им угрожать арестом, Громилы усмехнутся и предложат ПИ позвонить **офицеру Камински**, продажному полицейскому из 23го участка, который, похоже, является их союзником.

В бою Громилы сильнее и жестче, нежели обычные люди. Они, кажется, легко выдерживают большинство физических атак; даже смертельный выстрел оставляет на них лишь синяки.

Чувствительные к Мифам персонажи могут заметить, что Громилы обладают какой-то божественной силой со слабыми намеками на бессмертие.

В случае поражения, Громилы будут плеваться и выкрикивать проклятия, угрожая ПИ, что “акула теперь учуяла их запах”.

ГРОМИЛА ПРЕСТУПНОГО МИРА ★

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 3 / НАПУГАН 4

- **Олимпиец**: Когда Громила Преступного Мира получает статус физического вреда, подавления или страха, уменьшите его ранг на 2. Если его природа легендарна уменьшите на 1.
- **Плотно сжатые губы**: Когда вы делаете ход Расследовать против Громилы Преступного Мира, расспрашивая о его нанимателях, он сначала получает статус *рот на замке-5*.

- Устроить погром (*напуган-2*), схватить и запереть (*задержан-3*), избить (*сломанная рука-3*) или нашпиговать кого-то пулями (*огнестрельное ранение-3*)
- Устранить уязвимую цели (*выстрел в живот-4*)

- Угрожать должнику требуя расплатиться
- Приблизиться к кому-нибудь, хрустя костяшками пальцев

НАВЫК МЦ: РАЗЫГРЫВАНИЕ СЦЕНЫ БОЯ

Вмешивайтесь, чтобы раскрыть Персональный ход, когда он срабатывает:

- Всякий раз, когда срабатывает **Персональный ход** Опасности, сообщайте об исходе игрокам и следуйте его правилам.

Используйте Мягкие ходы, чтобы обозначить угрозу:

- До и после каждого действия игрока, вы можете предостеречь об угрозе от Опасности при помощи хода **Усложнить Ситуацию**. Это побудит игроков к действию.
- Вы можете использовать рекомендации по **Мягкому ходу** в карточке Опасности или придумать свои собственные в зависимости от обстоятельств.
- Если игроки игнорируют угрозу или не реагируют на нее, используйте ход **Ударить Их После Справедливого Предупреждения**, заменив один из ваших следующих **Мягких ходов** на **Жесткий**.

Используйте Жесткие ходы, чтобы нанести вред ПИ:

- Опасности могут нанести вред ПИ, только сделав **Жесткий ход** (обычно ПИ дается статус).
- Чаще всего это происходит, когда игрок проваливает бросок или когда игрок решает не защищать себя во время ходов **Лицом К Лицу** или **Ударить Изо Всех Сил**.
- Вы можете использовать рекомендации по **Жесткому ходу** в карточке Опасности или придумать свои собственные в зависимости от обстоятельств.

КОПНЕМ ГЛУБЖЕ:
МИФЫ В ЭТОМ ДЕЛЕ

Аид (Анатолий Видалес): Греческий бог подземного мира, которого также зовут Аид. Он распоряжается душами умерших. Хотя, технически он не является олимпийцем (поскольку его дом находится в подземном мире), Аид, тем не менее, является родным братом многих греческих богов, обитающих на горе Олимп.

Амброзия: Пища, которую употребляли греческие боги Олимпа. Он дарует бессмертие тем, кто его ест.

Дакувака (Делия): Фиджийский бог-акула, который также является защитником рыбаков. Агрессивный и свирепый боец, который изначально намеревался напасть и завоевать фиджийский остров, прежде чем богиня осьминогов победила его и заставила стать защитником морей.

Сансин (Джордж Ким): Почитаемый корейский горный дух, который обычно появляется в образе пожилого человека в сопровождении тигров. Этот горный дух защищает местные деревни от злых духов и обеспечивает хороший урожай, но когда он разгневан, он может послать своего тигра, чтобы посеять хаос.

Лиса и Кот из Пиноккио (Дуайт и Лайл Уилсон): В *Приключениях Пиноккио*, деревянного мальчика обманывает пара мошенников, лиса и кошка, которые пытаются ограбить его и даже убить, притворяясь его друзьями.

Цербер (К9): Чудовищный трёхглавый пес, который охраняет врата Ада, следя за тем, чтобы ни один живой смертный не вошел в Ад и ни одна душа умершего не покинула его.

Цербер и Делия: В греческой мифологии Делия имя смертного, которое ассоциируется как с акулами, так и с Цербером. Цербер сражался и убил акулу, которая поймала Делию, а затем они сблизились. Позже, когда Цербера не было дома, Аид приказал другому монстру убить Делию. Цербер согласился служить Аиду в качестве его стража в течение тысячи лет в обмен на освобождение духа Делии из подземного мира. В рамках данного дела *City of Mist*, вы можете выбрать, означает ли это, что у К9 и Делии более чем профессиональные отношения.

НАВЫК МЦ: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕСТКОГО ХОДА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ДРАМЫ

Вы можете использовать ход **Сделать Так, Чтобы Случилось Что-То Ужасное**, это подчеркнет несчастную судьбу Миллер-Скайр и серьезную опасность, нависшую над физическим и моральным благополучием ее жителей. Когда вы используете этот **Жесткий ход**, трагическое событие, которое вы описываете, происходит без участия отряда или когда ПИ не могут помочь, так как уже слишком поздно. Затем вы можете разыграть сцену, в которой команда прибывает на место и видит лишь осколки.

Сделать Так, Чтобы Случилось Что-То Ужасное

- Прачечная Центури: Кэтрин Бойл перенесла инсульт и находится в критическом состоянии.
- ЛаЗеР Хот Пицца: пиццерия загорается, ее поджигают Громилы.
- Цветочный магазин Лос-Рамос: Громилы убивают Хулио Рамоса на его больничной койке.
- Алкогольный магазин на Миллер-Сквайр: Делия побеждает Джорджа Кима (ведет его в Старый аквариум). Отряд находит место их драки, усеянное рваным, мокрым тигровым мехом.
- ПРОДУКТЫ 24: Линда Седл и ее дети оказались на улице, после того, как банк забрал их дом, чтобы покрыть долг Сэма Седла.
- Бар Расти: бар загорается, его поджигает Майкл Брайант (независимо от того, сгорела ли и его пиццерия), которого затем арестовывают.
- Парикмахерская Сандры: Сандру Хоури снова видят со Сладоустом, очарованную его божественной харизмой.

ГЛУБИНА 2: ПОГРУЖЕНИЕ ГЛУБЖЕ

На этом уровне Глубины, отряд изучает некоторые ключевые зацепки, чтобы раскрыть секрет божественной силы группировки Фальцони.

К тому времени, когда они достигнут этого уровня Глубины, отряд, по крайней мере, имеет представление о незаконной операции по рэкету на Миллер-Сквайр и ее сверхъестественной природе. Если они этого не сделают, им, возможно, придется вернуться в локации на Глубине 1 уровня, чтобы собрать всю картину.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Передышка: Это может быть хорошим моментом для отряда, чтобы оторваться от дела и сосредоточиться на восстановлении сил и решение проблем в своей личной жизни. Прервите повествование и перейдите к буклету игроков, прочтите **документ №9 Передышка** на странице 22

Метки Слабостей: Пришло время повысить уровень сложности. В следующий раз, когда игрок сделает ход, обратитесь к буклету игроков, прочтите **документ №4 Развитие персонажа** на странице 10. С этого момента, когда ПИ делают ход, и вы думаете, что им это дается слишком легко (или просто, когда это уместно), используйте их **метки слабости**. Когда они накопят достаточно пунктов **Внимания** из-за активации меток слабостей, они смогут выбрать улучшения персонажей.

КАТСЦЕНА: СЛАДОУСТ

Чтобы усилить напряженность, когда вы начинаете играть на этом уровне Глубины, вы можете описать сцену, которая происходит вдали от отряда и без их ведома (игроки знают, но только как зрители). Персонажи игрока обычно не могут действовать во время катсцены.

Где-то в сыром кирпичном подвале, освещенном только одной висящей лампочкой, открывается и закрывается дверь, слышатся торопливые шаги. Камера поворачивается вбок, чтобы показать столик для коктейлей с хрустальной бутылкой виски, бутылка шампанского в ведре набитым льдом, и мужская рука с длинными пальцами, держащая дымящуюся сигарету между двумя пальцами с золотыми кольцами. Рядом на столе лежит пистолет.

“Они что-то вынюхивают, босс”. - Говорит посыльный.

Рука поднимается и выходит из кадра, когда слышно, как мужчина делает длинную затяжку, а затем выпускает крутящуюся струю сигаретного дыма.

Скрытый человек говорит шелковистым, вибрирующим голосом: “Скажи Делии, чтобы она с этим разобралась. Она искала, во что бы вонзить свои зубки.”

Затем экран затухает.

СЧЕТЧИК: ДЕЛИЯ

После катсцены возьмите карту-трекер и напишите на ней “Делия”. Скажите игрокам:

Это счетчик. Когда он заполнится, Делия найдет вас, и это будет означать неприятности. Всякий раз, когда вы ошибаетесь, я буду заполнять счетчик, но вы не будете знать, на каком ранге он заполнится, пока не станет слишком поздно.

Вы можете добавлять ранг в счетчик как Жесткий ход всякий раз, когда отряда делает что-то (даже непреднамеренно), что помогает Делии найти их, например, тратит время (1 ранг), мешает продажным полицейским (2 ранга) или ввязывается в публичную драку (3 ранга). Не забудьте честно предупредить отряд, прежде чем делать это.

Максимальный ранг для счетчика Делии 4 (тсс, не говори игрокам). Когда счетчик заполнится, Делия найдет отряд, и вы сможете запустить сцену Нападение Акулы.

ЛОМБАРД ВТОРОЙ ШАНС

Ломбард Второй Шанс виднеется сквозь дождь, вдали от площади. Внутри вы оказываетесь в окружении пылящихся памятных вещей, антиквариата и других ценных личных вещей. Длинный стеклянный прилавок вдоль задней стены, сверкающий драгоценными воспоминаниями, которые сюда сдали люди, не имея другого выбора.

Ломбардом Второй Шанс управляют брат и сетсра **Дуайт и Лайла Уилсоны (Лиса и Кот из Пиноккио)**, пара никчемных мошенников, которые сотрудничают со Сладоустом: устанавливая высокую цену на выкуп заложенного имущества, они заставляют клиентов занимать у Сладоуста, который держит Уилсонов в доле. (В конечном счете, Сладоуст и Фальцони заинтересованы в душах должников, а не в их деньгах).

Дуайт и Лайла жадные мошенники, которые также занимаются различными формами обмана людей связанные с деньгами. Ломбард всего лишь одно из их прикрытий. Хотя их мифические силы только пробуждаются, у них уже есть склонность подталкивать людей к принятию неправильных решений.

Пока отряд ищет здесь ответы, брати сестра Уилсоны попытаются обманом лишить их ценных вещей, таких как *жетон полицейского* Энкиду или её *обычный пистолет*, *серебряный крест* Иова или *нунчаки* Баку. Обратите внимание на их персональные ходы, которые помогают им в этом. Запах рыбы - благовоние, которое они сжигают в ломбарде. Это приводит к податливости жертв, которые цепляются за свое имущество.

Если отряд сможет развязать язык Дуайта или Лайлы, вот что они знают:

Уилсоны заключили сделку со Сладоустом, чтобы отправить отчаявшихся и разоренных людей к нему. Все те, кого они посылают, в конечном итоге, влезают в долги. Сладоуста и его Головорезов можно найти в баре Расти.

Уилсоны жалеютш что у них нет невероятной силы убеждения Сладоуста; они оба завидуют и боготворят гангстера.

Копы из 23го участка никогда не наведываются сюда. Сладоуст, похоже, заключил с ними какую-то сделку.



Заложенные предметы: все собственность владельцев бизнеса на Миллер-Сквайр. Сандра из Салона красоты Сандры заложила свои драгоценности, младший брат Майкла Брайанта (Вилли) из ЛаЗер Хот Пицца заложил свои редкие комиксы (но Майкл выкупил их обратно), а Сэм Седл из магазина ПРОДУКТЫ 24 заложил свое обручальное кольцо.

ЛАЙЛ И ДУАЙТ ★★

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 2 / НАПУГАН 3

- **Пахнет рыбой**: Хозяева ломбарда Второй Шанс, Лайла и Дуайт, начинают обработку клиентов с *располагающей атмосферы*. Если эта метка будет сожжена, МЦ может восстановить ее в качестве Жесткого хода.
- **Вы могли бы использовать наличные**: В качестве Мягкого хода, Лайл или Дуайт убеждают жертву отдать или продать им товар практически даром. МЦ может сжечь одну метку предмета за каждые 2 ранга в вашем статусе *доверчивый* или *отвлечённый*, а затем удалить этот статус.
- **Дешевый трюк**: В качестве Жесткого хода, один из родственников отвлекает вас, или вступает с вами в конфликт (*отвлечённый-2*), в то время как другой убегает (**Отказать Им В Томш Чего Они Хотят**).
- **Пресмыкательство**: Когда вы нападаете или угрожаете Лайле или Дуайту, они сначала умоляют сохранить им жизнь, пудря мозги вам историями о медицинских заболеваниях. Вы получаете *муки совести-2*.

- Уговорить кого-то сделать неправильный выбор (*доверчивый-2* или сожгите метку морали)
- Ударить кого-нибудь по затылку, когда он не видит (*звезды в глазах-3*).

- Потирать руки в ожидании сделки



23Й ПОЛИЦЕЙСКИЙ УЧАСТОК

Полицейский участок на Миллер-Сквайр, также известный как 23й участок, представляет собой трехэтажное здание из красного кирпича, расположенное в самом центре района. Подъезжающие патрульные машины и продажные копы, входящие и выходящие через двойную стеклянную дверь спереди, делают это место похожим на улей постоянной полицейской работы. То что нужно, чтобы создать видимость.

стй Полицейский участок это бомба замедленного действия. Имея треть офицеров на жаловании Фальцони, **капитан Шихан** изо всех сил пытается собрать последних честных копов Миллер-Сквайр вместе. Внутреннее столкновение кажется неизбежным после подозрительной смерти Сэма Седла, одного из самых любимых дельцов у местных.

Сцена в участке может разворачиваться по-разному, в зависимости от намерений отряда, когда они прибудут сюда. Продажные копы могут быть разоблачены, отряд могут арестовать, органы внутренних дел могут проводить расследование и так далее.

Вот основные действующие лица:

Офицер Брайан Камински, пухлый и дружелюбный полицейский, и **офицер Джулал Патель**, его жесткий и молчаливый партнер, доверенные лица Сладоуста. Теперь они знают, что Фальцони управляет Миллер-Сквайр, хотя Туман не позволяет им понять или даже вспомнить сверхъестественную силу Громил. Эти продажные копы и их сообщники будут пытаться скрыть свои грехи любыми способами, включая ложь, уклонение, ложный арест, подставу других и даже убийство. Помимо описанных ходов в карточке Опасности, у **продажных копов** есть *рот на замке-3*.

Капитан Шихан, суровая, но явно потертая жизнью женщина в возрасте пятидесяти лет. Она знает, что в ее команде есть несколько плохих парней, но она закрывает глаза на то, насколько все печально на самом деле. Капитан поддержит своих офицеров и попытается избавиться от любых нежелательных обвинителей (если ее **Убедить**, она предпочтет занять более высокий статус, чем действовать против своих подчиненных). Если отряду

удастся открыть ей глаза (см. **Разоблачение коррупции** ниже), ей потребуется некоторое время, чтобы все обдумать и в конечном итоге предложить отделу внутренних дел проверить весь участок и отсеять грязных полицейских. Используйте для Шихан карточку опасности **Детектив**.

РАЗОБЛАЧЕНИЕ КОРРУПЦИИ

Драму Разоблачения коррупции в 23м участке можно разыграть с помощью следующих правил:

- Дайте продажным полицейским один на всех общий Спектр *разоблаченный:5*.
- Когда ПИ получат важную улику, дайте им временную метку истории, такую как *изобличающиещдоказательства* или *свидетель,щжелающийщпоговорить*.
- Когда ПИ пытаются раскрыть тайну коррумпированных полицейских, пусть они используют ход **Лицом к лицу**, если полицейские знают об этом и дают отпор (например, ложными обвинениями, отвлекающими факторами, адвокатами и т. Д.). Также, можно использовать **Ударить изо всех сил**, если продажные копы находятся в неведении. Отряд может использовать свои метки доказательств, чтобы повысить эффективность этого действия.
- Каждое такое действие заканчивается тем, что ПИ присваивают статус Спектру *разоблаченный*. Примеры статусов: *под подозрением-1*, *на карандаше-2* или *временно отстарнен-3*. Ранг статуса определяет, насколько сильно коррупция полицейских была выявлена в результате этих действий.
- Чтобы полностью разоблачить коррупцию, отряд должен перекрыть Спектр *разоблаченный:5*. До тех пор, есть сомнения, и этот вопрос “все еще находится в стадии расследования”. Если отряду не удастся сделать это с первой попытки, он может собрать новые доказательства и повторить попытку.

ПРОДАЖНЫЙ КОП ★

ПОДКУПЛЕН 2 / РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 3 / ЛИШЕН ПОЛНОМОЧИЙ 1

- Физически принудить цель (*подчиненный-2*)
- Открыть огонь из полуавтоматических пистолетов или револьверов (*огнестрельное ранение-2*)

- Вызвать подкрепление
- Приблизиться к цели
- Приказать покинуть помещение или крикнуть “стоять!”

ДЕТЕКТИВ ★★

ПОДКУПЛЕН 5 / РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 3 / ЛИШЕН ПОЛНОМОЧИЙ 3

- **Способности к дедукции**: Когда Детектив осматривает место происшествия в первый раз или в качестве Жесткого хода, МЦ может задать вам один вопрос. Вы должны ответить прямо или дать хорошую зацепку. Детектив знает ваш ответ, даже если ваш персонаж его не произносил.
- **На стрёме**: Когда Детектив появится в сцене, дайте ему *тревога-1*.

- Поставить на место (**Заставьте цель выбрать**: сказать правду или получить статус *подавлен-2*)
- Выстрелить в подозреваемого или угрозу из огнестрельного оружия (*огнестрельное ранение-3*)
- Надеть наручники на подозреваемого (*в наручниках-2*)

- Спокойно наблюдать за происходящим
- Найти улику
- Когда один, вызвать подкрепление

МОРГ

В морге хранится тело Сэма Седла, что является ключом к выяснению того, что с ним случилось. Добраться до осмотра тела непросто: отряд должен незаконно проникнуть в участок или убедить капитана разрешить осмотр тела. Кроме того, судмедэксперт подкуплена продажными копами, которые платят её за то, что она держит рот на замке. Поэтому она прикрывается конфиденциальностью дела, ни с кем не делясь информацией (*рот на замке-3*).

Если игроки зададут правильные вопросы, они могут раскрыть ужасную правду: Сэм Седл не убивал себя, он был убит.

В отчете судмедэксперта говорится, что Сэм Седл умер от удушья, вызванного повешением. Однако это отчет повторного обследования, а не оригинал.

Извлеченный из компьютера судмедэксперта или найденный в мусорном баке морга, **первоначальный отчет о вскрытии указывает утопление как причину смерти**. Легкие Сэма Седла были полны воды, что не сходится с повторным обследованием.

Вода, найденная в легких Сэма Седла и пропитавшая его одежду морская. Ближайшую морскую воду можно найти в Старом Аквариуме. Доки же находятся на другом конце города.

Следов борьбы нет, что наводит судмедэксперта на мысль, что Сэм Седл либо утонул в море и был доставлен обратно на Миллер-Сквайр, либо утонул в морской воде, находясь без сознания.

Электрический провод был затянут на шее Сэма посмертно. На нем нет следов, свидетельствующих об удушении.

Если судмедэксперт расколется, она расскажет, что убийство было сокрыто офицерами Камински и Пателем, тем не менее, судя по уликам, она сомневается, что именно они совершили убийство.

БАР РАСТИ

Обшитая от стены до стены деревянными панелями и дешевыми обоями, пропахшая пролитым пивом, эта почти пустая старая дыра напоминает салун на Диком Западе в городепризраке. Вы замечаете, как несколько криминального вида граждан пялятся на вас со своего столика в задней части бара, когда вы входите внутрь. Рыжий мужчина с веснушками на лице и в черной рубашке интенсивно протирает стойку бара.

Бар Расти - это всего лишь прикрытие для убежища Сладоуста, тихая забегаловка для всех остальных.

Рыжеволосый владелец бармен, который, что неудивительно, носит имя Расти, дежурит здесь с горсткой головорезов Фальцони. У них есть четкие указания Сладоуста: избавьтесь от любого нежелательного внимания, сначала притворяясь тупыми (см. опасность **РАСТИ**), а затем применить силу (см. опасность **ГРОМИЛА ПРЕСТУПНОГО МИРА** на стр. 25). У Расти также есть **тревожная кнопка** за стойкой бара, чтобы предупредить Сладоуста о незваных гостях.

Осмотреть стены в задней комнате бара - единственный способ найти вход в *убежище Сладоуста*, не зная предварительно о его существовании. В обоях, наклеенных поверх двери, есть щель.

Держа рот на замке, **Расти или Головорезы все равно могут выдать тайное убежище**, невольно посмотрев в заднюю часть бара.

Если отряд какимь-то образом расколет Расти, он расскажет им о **секретном тунеле**, который ведет из бара в канализацию.

РАСТИ ★★

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 2 / НАПУГАН 4

- **Ответить вопросом**: Когда вы потратите улику, чтобы спросить Расти о нем или его баре, МЦ задаст вам один вопрос. Вы должны ответить прямым или дать хорошую зацепку. Расти знает ваш ответ, даже если ваш персонаж его не произносил.
- **Плотно сжатые губы**: Когда вы используете ход **Расследовать** на Расти, спрашивая о его работодателях, он сначала получает *рот на замке-5*.

- Позвонить в полицию (**ВСЕ УСЛОЖНЯЕТСЯ, ПО-КРУПНОМУ**)
- Позвонить Делии (Покажите карту счетчик “Делия”, заполните его полностью и введите в игру Делию)
- В случае провокации, защититься с помощью обреза за стойкой бара (*огнестрельное ранение - 3* для основной цели, *ранение в живот - 2* для любого, кто стоит близко к цели)

- Притвориться, что не знает

НАПАДЕНИЕ АКУЛЫ

Делия может найти отряд раньше, чем они выйдут на нее. Безжалостная, настоящий деспот, она воспринимает себя как нового защитника Миллер-Сквайр. Ей не терпится испытать свои новообретенные силы против достойного противника, поэтому она ждала, когда на Миллер-Сквайр появятся другие Разломы.

Делия Разлом фиджийского бога-акулы Дакуваки, который позволяет ей не только двигаться и убивать, как акула в воде, но затопить улицы Миллер-Сквайр заполняя пространство вокруг нее морской водой. Несмотря на то, что Дакувака является богом-защитником, он, тем не менее, свирепый убийца, который начал свой путь как агрессор против любого в своих владениях. Эта агрессия и нашла пристанище в сердце кровожадного убийцы.

Когда Делия появляется в сцене, ее сопровождает горстка громил, которые вступят в бой только по ее команде (если она проиграет). Делия сразу пытается утопить своих жертв, добивая их когда те становятся беспомощны, все время насмехаясь над их серьезной ошибкой - связываться с бандой Фальцони.

Мускулистая мафиози, с серой и гладкой кожей, стоит перед вами, засунув большие пальцы под подтяжки. Множество заостренных зубов украшают ее самодовольную ухмылку. Как ни странно, жабры под ее ушами, кажется, открываются; как раз в этот момент вы замечаете, что воздух вокруг вас превратился в холодную соленую воду.

“Жители Миллер-Сквайр теперь находятся под МОЕЙ защитой. Разве ты не видишь? Мы не просто шпана. Мы боги, мы новый пантеон этого места. Наши смертные последователи будут отдавать дань уважения нам и только нам. Давай, рыбка, поиграем!”

Делия останавливает эффект утопления вокруг любого, кто выведен из строя (ранг статуса 5). Если она и ее громилы одолеют отряд, они отведут всех выживших в Старый Аквариум, где она сможет преподать им урок и избавиться от них более незаметно, откусывая ломоть за ломтем их плоти.

Если отряд одолеет Делию и ее громил и захочет допросить ее, у нее будет статус *рот на замке-5*, если только они не сделают этого в Старом Аквариуме, где они смогут укрыться от шпионов Сладоуста.

ДЕЛИЯ ★★★

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 5 / НАПУГАН 5

- **Погружение**: Находясь в помещении, Делия может заполнить всю комнату морской водой (помещение не обязательно должно быть замкнуто). Находясь на открытом воздухе, она может только заполнить только пространство вокруг себя и пространство вокруг еще одного человека. Спящие не могут видеть воду, но они могут утонуть в ней. Делия может дышать под водой.
- **Утопление**: В качестве Мягкого хода любой, кто находится в затопленной зоне, получает *утопление-3*.
- **Матерый подводный хищник**: Когда вы атакуете Делию близи, находясь под водой, вы не можете выбрать безопасную позицию, чтобы избежать контратаки. Делия дает статус *кровоточащая рана-3*.
- **Инстинкты акулы**: Когда Делия получает статус спектра Ранен или Подавлен, от которого она может уклониться, находясь также под водой, уменьшите ранг статуса на 3.
- **Комплекс Бога**: Когда вы впервые попытаетесь поговорить с Делией, дайте ей статус *надменность-3*. МС может продлить этот статус в качестве Жесткого хода.

- Кусать мышцы конечностей, чтобы не дать жертве убежать (*хромой-3*)
- Разорвать чью-то плоть (*кровоточащая рана-3*)

- Кружит вокруг своей жертвы, сверкая зубами



ГЛУБИНА 3: МЕЖДУ ДЬЯВОЛОМ И ГЛУБОКИМ СИНИМ МОРЕМ

Если отряд добралась до этого места, они близки к раскрытию всех виновных в распространении Амброзии на Миллер-Сквайр. Они уже узнали по крайней мере об одном из двух местных главарей мафии, громиле Делии или Сладоусте.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

В предстоящей схватке персонажам игроков, возможно, придется пойти на жертвы, чтобы увеличить свои шансы на победу. Если вы не узнали о том как работают ходы **Сжечь для успеха** и **Хватит сдерживаться**, откройте буклет игроков и прочтите **Документ** № 10 на странице 23.

КАТСЦЕНА: ПОХОРОНЫ СЭМА СЕДЛА

Вы можете разыграть эту сцену как катсцену, если ПИ восстанавливают силы, или запустить ее, если один или несколько ПИ присутствуют на похоронах.

Церковные колокола торжественно звонят на заднем плане, когда скромный автомобильный караван пробирается сквозь дождь к кладбищу. Люди на Миллер-Сквайр стоят, сломленные горем, сжимая зонтики, в то время как священник произносит “прах к праху”. Издалека за ними наблюдает садовник, держа на поводке трех черных собак, которые пристально и молча смотрят. Он поворачивается и исчезает в клубящемся тумане.

СТАРЫЙ АКВАРИУМ

Это место было заброшено в течение многих лет, о чем свидетельствуют ржавые ворота, осыпающиеся стены, покрытые граффити, и засаленные резервуары, покрытые водорослями. В воздухе витает странное, темное чувство, ощущение нарастающей угрозы, но это может быть просто вашим воображением.



Делия сделала **Старый Аквариум** своим домом, вернее, своим логовом. Если отряд окажется здесь в качестве пленников Делии, она бросит их в большой резервуар; если они придут сюда чтобы разобраться с ней, они могут попасть в ловушку (см. ниже). Даже если она пообещала все рассказать, когда они придут сюда, Делия будет откладывать свои ответы до тех пор, пока не сработает ловушка. Когда отряд войдет в Старый Аквариум, добавьте в игру метки *темно и влажно*, *повсюду мусор* и *обвалившиеся стены*.

ЗАМИНИРОВАННОЕ ПОМЕЩЕНИЕ

Делия заплатила специалисту по взрывчатке, чтобы тот заминировал ее логово. Срабатывающие от хорошо скрытых датчиков движения, заряды взрывчатки находятся вдоль стеклянной стены одного из небольших резервуаров и автоматически взрываются, если кто-то бродит рядом, предварительно не обезвредив ловушку (с помощью пинпада в одном из ржавых блоков питания). Как только резервуар разбивается, его содержимое заливает комнату и сметает всех, кто находится поблизости, в главный резервуар, который установлен на полу в центре комнаты.

Дайте ПИ по крайней мере одно предупреждение в качестве Мягкого хода, прежде чем взорвать ловушку. Это может быть "у вас плохое предчувствие, когда вы находитесь здесь" или более жирная подсказка, такая как "вы замечаете мигающий красный свет в темноте". Это должно побудить ПИ сделать ход **Расследование** или как-то подготовиться. Затем:

- Если они обнаружат ловушку, для ее отключения нужен ход **Пойти на риск**.
- Если ловушка сработала,
  - » Любой, кого предупредили о надвигающейся приливной волне, может сделать ход **Пойти на риск**, чтобы избежать ранения и падения в главный резервуар.
  - » Любой,кого взрыв застает врасплох, получает *дезориентированный-3* и попадает в главный резервуар (**Все усложняется, по-крупному**).
  - » Механические шестерни визжат и грохочут, когда массивная стеклянная крышка главного резервуара начинает двигаться, запечатывая сам резервуар. Эта ёмкость является опасностью со спектром *Разбито 3* и **Персональным ходом**: Игнорировать статусы **ранга 1** и **ранга 2**.
- Если Делия была в плену, она воспользуется этой возможностью, чтобы освободиться. Удалите или уменьшите любые статусы, от которых она может обоснованно избавиться.

ГЛАВНЫЙ РЕЗЕРВУАР

Оказавшись в главном резервуаре, отряд оказывается в очень невыгодном положении. Делия отлично ориентируется под водой, и у нее есть две большие белые акулы, рыщущие под водой на случай, если кто-нибудь попытается сбежать (акулы не вмешиваются, если Делия тоже под водой присутствует, так как она альфа хищник).

Пока она заинтересована в разговоре, Делия может удерживать воздушный пузырь вокруг голов своих жертв. Как только разговор станет ей неинтересен, она покончит со своими жертвами и скормит их акулам.

РАЗГОВОР С ДЕЛИЕЙ

Когда Делия будет обезврежена отрядом в главном резервуаре, или если ее ловушка не сработает, она будет готова поговорить. Снимите с нее статус *рот на замке-5*, если он у нее есть. Когда отряд заставит ее говорить, они узнают следующие истины:

Делия сознается в том, что утопила Сэма Седла. Она может рассказать, как, когда она пришла к нему без Сладоуста, Сэм отказался платить ей больше денег. Он сказал, что пойдет в полицию, в газеты, куда угодно, чтобы разоблачить их. Делия потеряла самообладание от его наглости и утопила насмерть. После, Сладоуст отдал приказ продажным копам навести порядок.

В то время как Делия ожидала, что Сладоуст разозлится, он был подозрительно доволен смертью Сэма Седла. У Делии сложилось впечатление, что это хорошо сочеталось с каким-то извращенным планом, который он вынашивал.

Делия не боится говорить о планах Фальцони. Она знает, что раз в год семья мафиози устраивает грандиозный праздник для всех громил и советников на их службе, и что по этому случаю все они употребляют восхитительное блюдо под названием Амброзия, которое наделяет их божественными способностями еще на один год, позволяя им превосходно служить своему боссу, Алессандре Фальцоне.

Следующий праздник Амброзии состоится через две недели на Вилле Фальцони в Старом квартале.

Рассказывая о себе, **Делия поведает, что начинала как громила, работающая за Амброзию**, но чем больше она работала на Сладоуста, тем больше начинала понимать, что она превосходит обычных громил. Ее чувства обострились, и она почувствовала тягу к великому синему морю, часто ездила в доки, чтобы побыть одной. Когда она нашла акул в заброшенном Старом Аквариуме, Дакувака пробудился в ней, заставив ее стать “самой большой рыбой в пруду”. Сладоуст пообещал ей тоже самое, так что она продолжила верно служить ему.

Если ее обдурить или сделать её союзником, Делия сдаст своего босса, рассказав отряду о Убежище Сладоуста под Баром Расти.

ПОКАЙСЯ, ДИТЯ МОЕ

Делия – высокомерная и агрессивная мафиози с комплексом бога, не говоря уже о ее страсти убивать, но в своем воображении она видит себя защитницей своей территории, а именно Миллер-Сквайр. Если отряд сможет пробиться сквозь ее надменность, они могут даже изменить ее мнение о работе на Сладоуста. Это будет нелегко: дайте Делии новый спектр ВДОХНОВЛЕНА 6. Это представляет собой новый возможный способ “победить” ее, вдохновив на искупление своей вины.

ЗДЕСЬ НУЖНА ПОМОЩЬ!

Если отряд уже почти стал пищей для акул, и вы хотели бы немного помочь им, введите в сцену Джорджа Кима. В качестве союзника, горный дух Самсим и его тигр представлены в качестве дополнительной временной темы отрядаа. Его теги могут быть вызваны любым членом отряда.

Метки Силы: *непоколебимый горный дух*, *тхэккён (боевые искусства)*, *тигр Белая лапа*

Метки слабости: *застенчивый*

Особое улучшение: **Судьбоносный момент**: Вы можете сжечь метку *тигр Белая лапа* для успеха (обычно метки тем отряда нельзя сжечь для успеха).

БОЛЬШАЯ БЕЛАЯ АКУЛА ★★

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 4

- **Подводный хищник**: Когда вы атакуете Большую Белую акулу в непосредственной близости, находясь под водой, вы не можете выбрать безопасную позицию, чтобы избежать контратаки. Акула дает вам статус *кровоточащая рана-3*.
- **Инстинкт Акулы**: Когда Большая Белая акула получает статус спектра РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН, от которого она может уклониться, уменьшите его ранг на 1.

- Разорвать чью-то плоть (*кровоточащая рана-3*)
- Быстро плыть к своей добыче с готовностью к нападению

УБЕЖИЩЕ СЛАДОУСТА

Секретный дверной проем ведет вас по узкому коридору к винтовой лестнице, освещенной мерцающими настенными светильниками. За дверью, в конце спуска, находится просторная гостиная. Старая музыка играет на граммофоне, который установлен рядом с хорошо укомплектованным коктейльным столиком. В задней части комнаты виднеется большой сейф и стойка для оружия. Похоже, вы нашли тайное убежище.

Под баром Расти находится небольшая штаб-квартира Сладоуста. Если отряд нагрянет без приглашения, он сбежит. Они должны застать его врасплох (не дать Расти нажать тревожную кнопку) или найти потайной выход из бара (который соединяется с канализацией) заранее и заблокировать его. Если Сладоуст сбежит от отряда, у них будет шанс свести счеты на Вилле Фальцони во время праздника Амброзии.

Поиск улик в убежище может выявить следующее:

Большая часть денег, взятых с предприятий на Миллер-Сквайр, находится здесь, в сейфе (открывается в присутствии Сладоуста), вместе с бухгалтерской книгой, которая отслеживает платежи, непогашенный долг и ужасно высокую процентную ставку. В бухгалтерской книге также содержится учёт полицейских, которых подкупил Сладоуст. Этого достаточно, чтобы упрятать его за решетку на много лет.

Приглашение на Виллу Фальцони на ежегодный "Частный Благотворительный Гала-Вечер Фальцони", **пропуск на ужин мафии**, который состоится через две недели.

Выцветший флаер Старого Аквариума приколотый к стене рядом с телефоном.

СЛАДОУСТ СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ

Когда вы смотрите на высокого и выдающегося мужчину, сидящего в своем кресле, вы почти теряете бдительность. Даже несмотря на то, что вы загнали этого гнусного ростовщика в угол, он кажется круче, чем чай со льдом Лонг-Айленд, который налит в его стакане. Что-то в нем излучает респектабельность и доверие. Он говорит с тобой голосом мягким, как бархат, и решительным, как пуля в сердце, а ты... ты слушаешь.

Фабио "Сладоуст" Санторини, советник Фальцони, - настоящая акула в этом районе. В то время как его громила Делия может разрывать плоть людей, он разрывает их жизни и жизни их близких, даже не моргнув глазом. Что превратило его в такого социопата? Была ли это жизнь в трудностях и бедности, когда он рос? Жестокие родители? Развращающие амбиции? Или это его болезненный страх перед зловещей силой, стоящей за семьей Фальцони, и готовность выжить любой ценой? Чтобы ответить на этот вопрос, нужно сначала пробиться сквозь его безупречную маску.

Отряд сталкивается с искусным обманщиком, чье коварство еще больше усиливается Амброзией. **Советник попытается найти выход с помощью своей богоподобной харизмы**. Он искусен в заключении сделок.

- Он выяснит, чего хочет наиболее уязвимый ПИ (используя **Разобраться в характере**), сосредоточив внимание на их Личности или Тайнах.
- Затем он сделает им предложение, от которого они не смогут отказаться, против одной из Личностей или Тайн (используя **Сделать предложение, от которого невозможно отказаться**).
- Чтобы отказать ему, ПИ должен сопротивляться его влиянию, но также, предположительно, отметить **Трещину** или **Увядание** (см. **Документ** №3, стр. 8 в брошюре для игроков).

Некоторые ПИ могут заключить сделку со Сладоустом или даже присоединиться к нему. Это хороший драматический поворот, так как он даст этим игрокам шанс сыграть на обеих сторонах, а их друзьям проявить себя и спасти бедняг.

Даже если его схватят и задержат, **Сладоуст мало что расскажет о своем работодателе** из-за его *Плотно сжатые губы*. Если отряд каким-то образом заставит его заговорить, он расскажет им о предстоящем через две недели празднике амброзии на Вилле Фальцони (см. **Разговор с Делией**, стр. 34).

В качестве сделки или попытки договориться, **Сладоуст готов сдать всех своих громил**, продажных полицейских и даже Делию, рассказав, как она убила Сэма Седла (см. **Разговор с Делией**, стр. 34).

КОНТРОЛЬ НАД РАЗУМОМ

В *City of Mist* контроль над разумом представлен в виде статуса, в данном случае *колеблется-3*. В дальнейшем, этот статус может достичь уровня 4, 5 или даже 6. Всякий раз, когда ПИ, с таким статусом, пытается выполнить какое-либо действие, которое мешает налодившему статус, статус считается препятствующим этому действию. Чтобы выполнить такое действие, необходима успешная проверка хода **Пойти на риск**. Следовательно, ПИ может сохранить свою внутреннюю волю. Трудность заключается в том, чтобы действовать в соответствии с ней. На уровне 5, ПИ полностью находится под управлением наложившего статус и должен отыгрываться соответсвующе. На уровне 6, мозги жертвы становятся промыты безвозвратно.

НАВЫК МЦ: СОЗДАНИЕ ТРУДНОГО ВЫБОРА

Вы можете привлечь внимание к мотивациям ПИ, их Тайнам и Ориентирам, сделав трудный выбор. Это выбор между двумя или более вариантами:

- Раскрыть что-то об одной из Тайн персонажа
- Подчеркнуть важности одного из Ориентиров персонажа
- Способствовать достижению одной из целей персонажа

Когда игрок выбирает одно, он отказывается от остального, поэтому, создавая трудный выбор, вы просите игрока выбрать то, что важнее для его персонажа. Именно так мы узнаем, кем на самом деле является персонаж в глубине души.

Выбор между Тайной и Ориентиром может привести к тому, что игрок отметит Увядание или Трещину. Тем не менее, это выбор игрока. Если это приведет к смене темы ПИ, обратитесь к буклету игроков, прочтите **Документ №** 12 на странице 25.

ДЕТЕКТИВ ЭНКИДУ

Сладоуст: “Ты могла бы стать моей громилой и по-настоящему выпустить своего зверя наружу. Разве это не было бы облегчением?”

СОГЛАСИЮ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ	ОТКАЗУ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ
“Я никогда не оставляю дело нераскрытым”. “Связываясь с Миллер-Сквайр, ты связываешься со мной”.	“Что значит чувствовать себя диким?”

ЛИЛИ ЧОУ

Сладоуст: “По всему городу детективы спрашивают о сбежавшем подростке. Беги обратно в свою дыру, пока кто-нибудь не сообщил им, что ты здесь.”

СОГЛАСИЮ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ	ОТКАЗУ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ
Ее цель раскрыть это дело	“Я никогда не вернусь к своим родителям!”

ТЛАЛОК

Сладоуст: “Такой человек, как ты, мог бы стать советником Фальцони. Не пора ли начать тебя уважать? Просто знай, что Фальцони нужен лояльный человек, задающий поменьше вопросов”.

СОГЛАСИЮ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ	ОТКАЗУ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ
“Кто угрожает уничтожить Пятое Солнце?”	“Бизнес на улице - это игра **отдай и возьми**”.

ИОВ

Сладоуст: “Такой отчаянный человек. Что, если я скажу тебе, что тебе не нужно больше страдать? Видишь ли, твоя семья все еще жива (!!!). Однако, если ты хочешь увидеть их снова, тебе придется сделать так, как я говорю”.

СОГЛАСИЮ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ	ОТКАЗУ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ
“У меня ничего не осталось в этом мире”. “Это сообщество - мой билет к тому, кто убил мою семью”. “Я нужен этим детям”.	Его желание снова увидеть свою семью

БАКУ

Сладоуст: “Я слышал, что у твоего додзё проблемы. Этих денег тебе хватит на несколько месяцев. Просто возьми их. Я бы не хотел, чтобы твои друзья стали жертвами потери твоего самоконтроля”.

СОГЛАСИЮ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ	ОТКАЗУ МОЖНО ПРОТИВОПОСТАВИТЬ
“Чем я отличаюсь от тех, на кого охочусь?”.	“Мне нужно это место, чтобы держать меня на земле”.

СЛАДОУСТ ★★★

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 3 / НАПУГАН 6

- **Разобраться в характере**: В качестве Мягкого хода, игрок, чей персонаж присутствует, зачитывает свои Ориентиры и Тайны. МЦ выбирает, какую из них Сладоуст знает или чувствует.
- **Сделать предложениеш от которого невозможно отказаться**: Когда вы отказываетесь от предложений Сладоуста, пройдите проверку **Пойти на риск**.
- **Телохранители**: Когда Сладоуст получает статус, от которого его могут защитить телохранители (см. Опасность **Громила преступного мира**), они получают статус вместо него.
- **Нет необходимости в насилии**: Когда вы нападаете или угрожаете Сладоусту, вы сначала получаете статус *доброжелательный-2*.
- **Олимпиец**: Когда Сладоуст получает статус спектра РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН или спектра НАПУГАН, уменьшите ее ранг на 1, если исходит от темы Мифа, или на 2, если она исходит от темы Личности.
- **Плотно сжатые губы**: Когда вы делаете ход **Расследовать** на Сладоусте, расспрашивая о его работодателях, он сначала получает *рот на замке-5*.

- Сбежать с места происшествия (ход **Отказать им в том, чего они хотят**)
- Довериться своему разумом или чувствам, чтобы выроботать план действий в безвыходной ситуации (*колеблется-3*, *доброжелательный-2* или *застигнутый врасплох-2*)
- Достать спрятанный пистолет и выстрелить в упор, можно поразить до двух целей, особенно если они застигнуты врасплох (*выстрел в живот-4*)

- Непринужденно начать разговор

Настало время приостановить игру и оглянуться назад. Если отряд выжил в столкновениях с Делией и Сладоустом, темные дела Фальцони на Миллера-Сквайр могли быть пресечены, по крайней мере, пока что.

Что бы ни случилось с акулами Миллерс-Сквайр, следующая остановка - ужин мафии на Вилле Фальцони через две недели. Отряд должен отдохнуть и подготовиться (во время **Передышки**), а также потратить время на то, чтобы привести в порядок свою личную жизнь после недавних событий. Если Сладоуст обманул кого-то из членов отряда, возможно, остальные захотят найти их и спасти.

Когда вы решите все вышеперечисленное, перенеситесь на две недели вперед, к начала последнего уровня Глубины.



ГЛУБИНА 4: ЧЕМ ПИРУЮТ БОГИ

В последнем акте раскрывается правда, о том, как Сладоуст и его головорезы обрели свои нечеловеческие способности и смогли захватить Миллер-Сквайр практически без сопротивления.

Дайте знать игрокам, что ужин мафии Фальцони единственный шанс отряда раскрыть цепочку поставок Амброзии.

В зависимости от того, как обстояли дела на предыдущих уровнях Глубины, Фальцони может быть осведомлен, что отряд знает об этом событии. Однако он не отменит его, так как это продемонстрировало бы слабость его работодателю, Анатолию Видалесу (Гадесу). Вместо этого у Фальцони есть небольшая страховка, описанная далее, в разделе **Коррупция Проникает Глубже**.

ПОМОЩЬ УЖЕ В ПУТИ

Если отряду удалось убедить Джорджа Кима покинуть свой магазин и помочь, он будет вместе с Белой Лапой (см. стр. 23). Если отряду каким-то образом удалось убедить Делию искупить свою вину, защитив Миллер-Сквайр, ее также можно представить в качестве временной темы отряда:

Метки силы: *затопить помещение*, *подводное превосходство*, *свирепый укус*

Метки слабости: *кровожадность*

Особое улучшение: **Судьбоносный момент**: Вы можете сжечь метку *свирепый укус* для успеха (обычно метки темы отряда нельзя сжигать для успеха).

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Выяснение отношений на празднике Амброзии может обернуться борьбой с целыми бандами состоящими из Громил Преступного мира. Если вы еще не узнали о Группировках, откройте буклет игрока, прочтите **Документ № 11: Группировки** на странице 24.



ВИЛЛА ФАЛЬЦОНИ

Тоскливая сицилийская музыка эхом разносится по всей роскошной вилле и омывает тихие, ухоженные сады, где патрулируют вооруженные охранники. Скудный свет, пробивающийся сквозь высокие стеклянные окна бального зала, делает почти невозможным заглянуть внутрь. Медленная процессия черных лимузинов бесшумно доставляет гостей от сторожки у ворот в особняк, напоминая вам о похоронах бедного Сэме Седла. Для празднования бессмертия эта вечеринка болезненно отдает смертью.

Вилла Фальцони охраняется всего лишь горсткой Громил Преступного мира, патрулирующих территорию (см. на стр.25). Другие части виллы являются жилыми и не содержат никаких компрометирующих доказательств в отношении донны **Алессандры Фальцони** или других подсказок об операции Фальцони или ее связи с другими игроками в Городе, за исключением одного:

Хотя это резиденция Алессандры Фальцони, **в этом доме, похоже, никто не жил**: на подушках и в кровати нет волос, в холодильнике нет еды, в душе нет грязных полотенец.

В этой сцене, основное действие происходит в **бальном зале**, где проходит праздник. Когда отряд подходит ближе, они могут увидеть, что происходит внутри:

Среди роскошной обивки, изысканный бальный зал находится в полной тишине, пока десятки мужчин и женщин наблюдают за приготовлением и подачей Амброзии, их взгляды прикованы к красному светящемуся пудингу. За главным столом сидит пожилая дама, ее лицо скрыто широкополой черной шляпой, задрапированной траурной вуалью. Недалеко от нее, рядом с ящиком, из которого раздают Амброзию, стоит мужчина в грязных лохмотьях, держащий на поводке трех черных собак. Все громилы Фальцони облизывают губы, страстно желая употребить вещество, которое даровало бы им еще один год божественной силы.

В настоящее время в помещении:

- **К9 (Цербер)**, один из приспешников Анатолия Видалеса, бродяга, держащий на поводке трех злобно выглядящих собак. К9 на самом деле - это три собаки, а не их поводырь, который является просто магической конструкцией. К9 здесь, чтобы доставить Амброзию и присмотреть за праздником.
- **Алессандра Фальцони**, пожилая донна Фальцони. Алессандра живой мертвец, человек, который умер и которому было позволено вернуться к жизни с милостью Анатолия Видалеса (Аида). По сути, материализованный дух, ее нельзя убить обычными способами, но К9 может уничтожить ее щелчком пальцев и отправить ее душу назад к Аиду. В отличие от своих громил, она не была одарена Амброзией и так же физически слаба, как и при жизни.
- **Весь отряд громил Фальцони**, насчитывающий почти 100 обученных бойцов, как мужчин, так и женщин. Их нынешних сил Амброзии хватит до рассвета.
- **Сладоуст** будет здесь, если он сбежит, по правую руку от своей любовницы.
- **Делия** тоже будет здесь, если она все еще верна Фальцони. Она пробудилась к своим собственным Мифам, поэтому ей больше не нужна и не нужна Амброзия, но у нее все еще есть роль, которой она должна служить. На какой бы стороне она ни была, обратите внимание, что бальный зал слишком велик, чтобы Делия могла затопить его, поэтому его следует рассматривать как место на открытом воздухе.
- **Члены отряда, потерявшие контроль над своим разумом**, будут использоваться Сладоустом в качестве грубой силы на страже праздника.



ФИНАЛЬНЫЙ АККОРД

Отряд может попробовать разные варианты отыгрывания этой сцене. Атака в лоб может увенчаться успехом, но также может повлечь за собой тяжелые потери. Попытаться слиться с толпой в бальном зале также непросто, особенно под бдительным взглядом К9. Как вариант, попробовать

дипломатический подход или даже присоединиться к банде Фальцони. В любом случае, выбор за игроками.

Полиция: Любая полицейская помощь, которую отряд собрал для рейда на виллу, покинет их как раз перед началом разборок. Прочтите этот персональный ход:

КОРРУПЦИЯ ПРОНИКАЕТ ГЛУБЖЕ

Непосредственно перед тем, как отправиться на праздник, всему полицейскому персоналу приказано отступить, и его срочно вызывают в кризисную ситуацию на другом конце города. Если ваш отряд получил помощь полиции в виде меток или статусов, удалите их сейчас. Вы сами по себе.

К9: При первых признаках неприятностей он отправит разбираться Громил Преступного мира. Если это окажется неэффективным, его прикроет небольшая команда громил, пока он отступает с ящиком Амброзии к своему фургону, а затем он исчезнет в ночи. Используйте ход **Отказать Им В Том, Чего Они Хотят**, чтобы К9 и Амброзия ускользнули от отряда, оставив этого злодея для следующего дела.

Алессандра Фальцони: Будет оставаться почти неподвижным на протяжении всего боя, позволяя ему разворачиваться, сигнализируя своим людям о том, как действовать, малейшими кивками. Она не беспокоится о том, что ее арестуют или убьют, поэтому она довольна тем, что все это происходит.

ПИЩА БОГОВ

Употребление Амброзии оказывает на Спящих иное воздействие, чем на Разломы.

У Ризломов есть свои собственные Мифы, поэтому они не так восприимчивы к силам Анатолия. Разлом, съевший полную порцию Амброзии, получает метку постоянной истории (на выбор игрока): *повышенная выносливость*, *сверхъестественная сила*, *неземная красота* или *неотразимая харизма*.

Спящие, которые едят Амброзию, пробуждаются Мифами Анатолия. Они могут видеть силы Мифов в действии. Они также приобретают **одно из вышеперечисленных качеств** на целый год.

Громилы Фальцони: Исполнители Фальцони в целом представляют собой группировку размера 3. Поскольку маловероятно, что все они будут действовать как единое целое, вы можете рассматривать их как 2-3 группировки размера 2 или до дюжины группировок размера 1.

Сладоуст и Делия: Если они все еще в игре и работают на Фальцони, две акулы с Миллер-Сквайр появятся в сцене здесь в последний раз. Когда Сладоуст повернется лицом к отряду и попытается снова повлиять на них, а Делия возглавит громил в попытке разобраться с отрядом раз и навсегда.

К9 ★★★★

К9 выглядит как три большие бойцовые собаки, которых держит на поводке безобидный человек. Поводырь призрак, одна из Живых Мертвых душ, сожранных К9. К9 это собаки. Он может нормально разговаривать и взаимодействовать через поводыря, хотя он довольно резок и груб, демонстрируя почти манеры свойственные своре диких собак.

РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН 4 / ПОВОДЫРЬ РАНЕН 4

- Группировка: Эта группировка состоит из нескольких членов и имеет размер 1.
- Хранитель Мертвых: Живой Мертвец не может стать бестелесным в присутствии К9, если только К9 не позволит этого. К9 может наложить статус недееспособный-5 или съеденный-6 на Живого Мертвеца в качестве Жесткого хода, игнорируя любую защиту, которая у него может быть.
- Разъяренный: Когда вы атакуете К9, если одна из собак может добраться до вас, вы сначала принимаете призрачный укус-3 или рваная рана-3.
- Принести в жертву поводыря: Когда К9 получает статус физического вреда, если поводырь может защитить собак, он получает статус вместо К9. Когда спектр РАНЕН ИЛИ ПОДАВЛЕН у поводыря исчерпан, он уничтожается. К9 может призвать нового поводыря в качестве Жесткого хода.
- Собачий нюх: Когда К9 появится в сцене, дайте ему бдительный-3. Если он потеряет этот статус, МЦ может продлить его в качестве Мягкого хода.

- Броситься на кого-то, царапаться и кусаться (растерзанный-4)
- Оскалиться на кого-то, посылая ему видения смерти (в ужасе-4)

- Напомнить поводырю, что он уязвим и его можно заменить
- Призвать себе нового поводыря, волокна призрачной материи медленно формируют его
- Рычать на кого-то

ПОСЛЕДСТВИЯ

К добру это или нет, но дело теперь закрыто. Чтобы завершить все, разыграйте несколько сцен, которые связывают оставшиеся зацепки, возможно, возвращаясь к пропущенным или незаконченным локациям. Вот несколько вопросов, которые следует рассмотреть:

- **Площадь Миллер-Сквайр**: Смог ли отряд спасти Миллер-Свайр? Или это всего лишь вопрос времени, когда банда Фальцони или кто-то еще придет в этот район? Если их не остановить, продажные копы в 23-м полицейском участке или хитрые брат и сестра Уилсоны, из ломбарда Второй Шанс, вернутся к своим старым привычкам.
- **Владельцы бизнеса**: Как на каждом из владельцев бизнеса отразились события? Что в конце концов случилось с флористом Хулио Рамосом, Майклом и Вилли Брайантом в ЛаЗеР Хот Пицца, семьей Сэма Седла, Кэтрин Бойл и ее прачечной, Сандрой Кури и ее салоном? Что случилось с разломом Джорджа Кима и его тигром Белой Лапой? А как насчет Расти и его бара?
- **Сладоуст, Делия и Алессандра Фальцони**: Неужели эти злодеи сбежали? Были ли они арестованы? Или они закопаны в землю навсегда? Если Сладоуст или Делия сбежали с какими-нибудь громилами, они могут попытаться восстановить свой контроль над окрестностями, даже без помощи Амброзии.
- **Отряд**: Как эти события повлияли на личные истории каждого члена отряда?
- **Если смотреть глубже**: будет ли отряд преследовать работодателя Фальцони? Если да, то в чем их зацепка? Собираются ли они копаться в цепочке поставок Амброзии или попытаются выследить К9?
- **Смерть**: Если один или несколько ПИ были убиты (или захвачены в плен, а затем убиты), возможно, “Смерть” (Анатолий Видалес) предлагает ему второй шанс через К9 в обмен на верную службу, конечно. Это был бы чертовски трудный выбор.

КАТСЦЕНА: ВОЗВРАЩЕНИЕ СЭМА СЕДЛА

Чтобы оставить дело на интересной ноте, вы можете разыграть эту финальную Катсцену:

> Площадь Миллер-Сквайр. Камера медленно приближается к затемненному магазину ПРОДУКТЫ 24, полицейская лента была разорвана и отброшена в сторону. Изнутри доносится громкий стук передвигаемых предметов. Внезапно в магазине загорается свет. Мерцающая неоновая вывеска снаружи оживает: ПРО..., ПРОДУКТЫ, ПРО..., ПРОДУКТЫ, 24, 24. У стеклянной двери грузная фигура переворачивает табличку “ЗАКРЫТО” на “ОТКРЫТО”. Камера поднимается вверх и показывает лицо Сэма Седла, на вид больное, но очень живое.



ЧТО ДАЛЬШЕ?

Мы надеемся, что вам понравилось ваш первый кейс в игре *City of Mist*! Есть несколько вариантов как продолжить игру.

Все эти продукты можно легко найти на нашем сайте посвященном игре:

www.cityofmist.co

Сыграйте в бесплатные кейсы: Скачайте и сыграйте в бесплатные кейсы для *City of Mist*. В значит Вирусный и Демоны Распятия.

Создайте своих собственных персонажей: Полные правила создания персонажа, его развития и действий игрока можно найти в Руководстве игрока.

Переходите к следующему кейсу этой арки: Разгадайте еще одну тайну во втором кейсе этой сюжетной арки, Ставки со Смертью.

Исследуйте эту сюжетную арку: Получите всю информацию о грандиозной операции злодеев, местоположениях, приспешниках и секретах, стоящих за таинственной силой. А также о трех других операциях главного злодея, в книге Набор Инструментов МЦ, которая также включает в себя кейс Ставки со Смертью.

Создайте свой собственный кейс: Узнайте как писать свои кейсы, сюжетные арки, архи-злодеев и Опасностей с пошаговыми руководствами и примерами в Наборе Иснструментов МЦ.

Сыграйте в готовые кейсы: В книге Ночи Пейн Тайуна есть 10 кейсов, которые можно играть независимо друг от друга или как непрерывную сюжетную арку.

